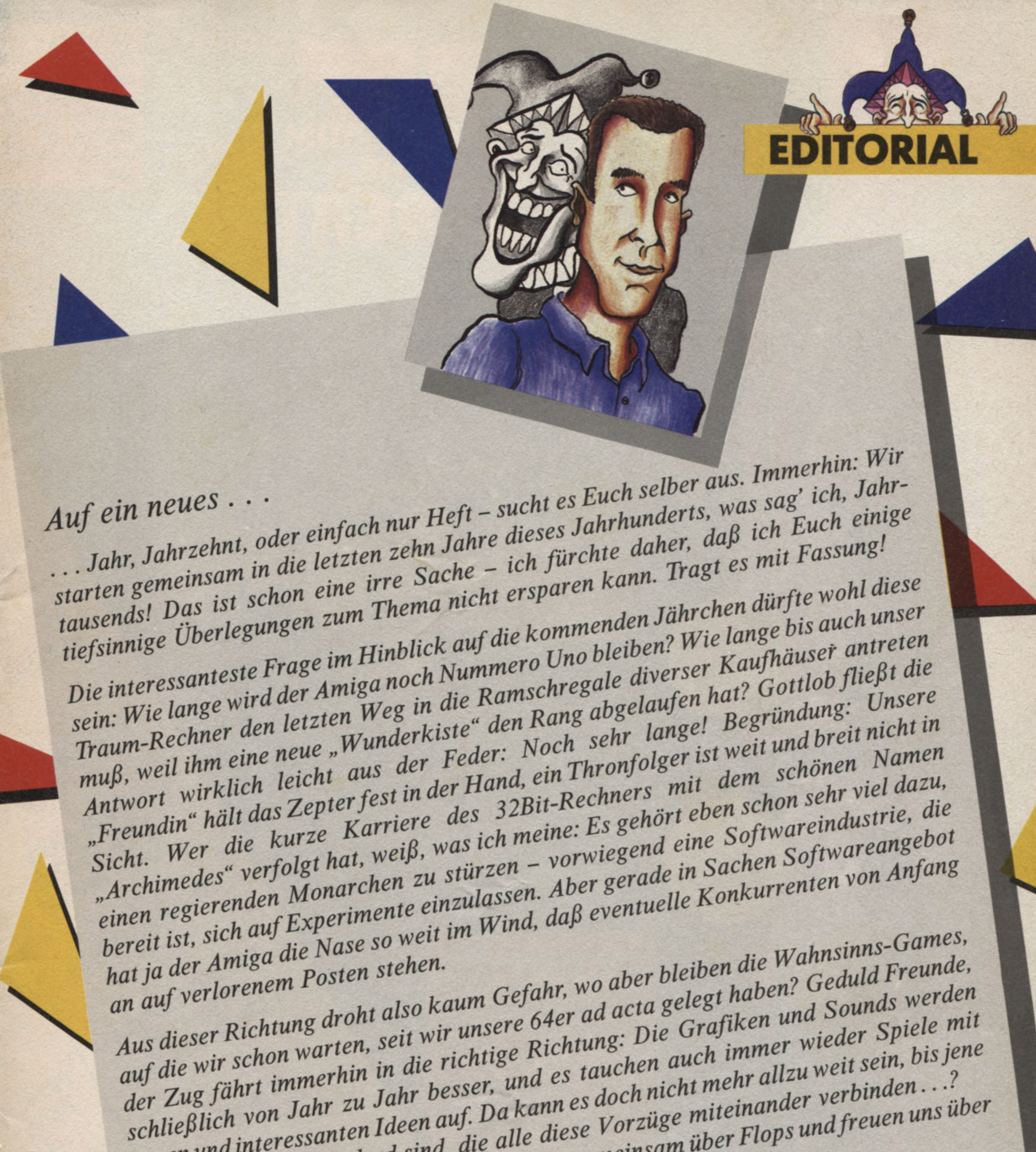

DM 6,50/Sfr. 6,50/ÖS. 52.–
Nr. 1 Januar '90
AMIGA
JOKER
1/90
DAS COMPUTER-MAGAZIN DER NEUEN GENERATION
AMIGA JOKER AMIGA JOKER
NEU
SPIELE-HÄMMER NOCH UND NOCH!
GHOSTBUSTERS II
RAINBOW ISLANDS
THE UNTOUCHABLES
SAFARI GUNS
u.v.a.
ZWEI GRAFIK-WUNDER IM VERGLEICH:
IT CAME FROM THE DESERT
VS.
Iron Lord
GROSSES RENN-SPECIAL:
HARD DRIVIN
TURBO OUT RUN
CHASE H.Q.
u.a.
VERRÜCKTES ZOCKER-WERKZEUG:
CRAZY STICKS
UNSER NEUES SPIEL FÜR LÜGENMÄULER:
WAHR&UNWAHR
STARKE PREISE!
KNOW HOW
GELÖST: INDY III SPACE QUEST III
PLUS JEDE MENGE *TIPS*CHEATS* *KARTEN*



EDITORIAL

Auf ein neues . . .

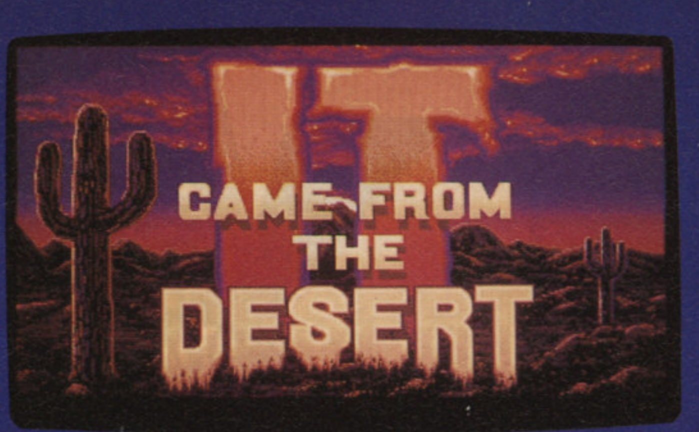
. . . Jahr, Jahrzehnt, oder einfach nur Heft – sucht es Euch selber aus. Immerhin: Wir starten gemeinsam in die letzten zehn Jahre dieses Jahrhunderts, was sag' ich, Jahrtausends! Das ist schon eine irre Sache – ich fürchte daher, daß ich Euch einige tiefsinnige Überlegungen zum Thema nicht ersparen kann. Tragt es mit Fassung!

Die interessanteste Frage im Hinblick auf die kommenden Jährchen dürfte wohl diese sein: Wie lange wird der Amiga noch Nummero Uno bleiben? Wie lange bis auch unser Traum-Rechner den letzten Weg in die Ramschregale diverser Kaufhäuser antreten muß, weil ihm eine neue „Wunderkiste" den Rang abgelaufen hat? Gottlob fließt die Antwort wirklich leicht aus der Feder: Noch sehr lange! Begründung: Unsere „Freundin" hält das Zepter fest in der Hand, ein Thronfolger ist weit und breit nicht in Sicht. Wer die kurze Karriere des 32Bit-Rechners mit dem schönen Namen „Archimedes" verfolgt hat, weiß, was ich meine: Es gehört eben schon sehr viel dazu, einen regierenden Monarchen zu stürzen – vorwiegend eine Softwareindustrie, die bereit ist, sich auf Experimente einzulassen. Aber gerade in Sachen Softwareangebot hat ja der Amiga die Nase so weit im Wind, daß eventuelle Konkurrenten von Anfang an auf verlorenem Posten stehen.

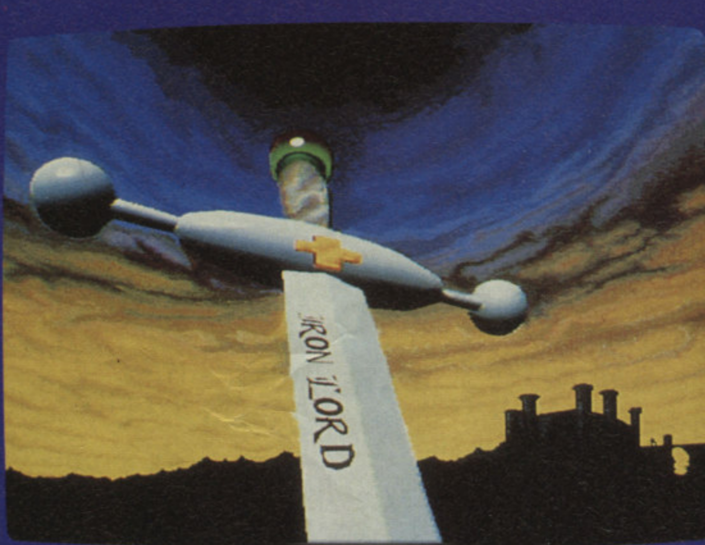
Aus dieser Richtung droht also kaum Gefahr, wo aber bleiben die Wahnsinns-Games, auf die wir schon warten, seit wir unsere 64er ad acta gelegt haben? Geduld Freunde, der Zug fährt immerhin in die richtige Richtung: Die Grafiken und Sounds werden schließlich von Jahr zu Jahr besser, und es tauchen auch immer wieder Spiele mit neuen und interessanten Ideen auf. Da kann es doch nicht mehr allzu weit sein, bis jene Programme der Standard sind, die alle diese Vorzüge miteinander verbinden . . .? Bis es soweit ist, ärgern wir uns eben weiter gemeinsam über Flops und freuen uns über Hits. In diesem Sinne: Auf ein neues, und Prosit Neujahr!

Euer Michael

INHALT



Die „Amiga 89“ ... über 30.000 Besuc... men! Wir sind ... auch in Köln gewes... sehen, was an neue... geboten war. Hei... und coole Gespräch...
Seite 72



Ihr wollt Grafik? Könnt Ihr haben!!! „It Came From The Desert“ und „Iron Lord“ bringen Bilder auf den Screen, wie man sie wahrlich nicht alle Tage sieht. Augenschmaus auf den
Seiten 42/43

Wer immer noch glaubt, daß ein Joystick nichts anderes ist als eine kleine Box mit einem Knüppel in der Mitte, muß noch viel lernen! Unter dem Motto „Crazy Sticks“ haben wir ausgeflipptes Zocker-Werkzeug für Euch zusammengetragen. Feuer frei, auf den
Seiten 70/71



Games im Test

Endlich: Der Welt beliebtester Weiberheld ist auf den Amiga zurückgekehrt! Nachdem die PC-User sich wie die Wilden auf „Larry II" gestürzt hatten, dürfen wir jetzt ran. Der Herrenabend findet statt auf Seite 36

Horror vom Feinsten! Mit „Elvira" kommt ein Rollenspiel auf uns zu, wie es die Amiga-Welt noch nicht gesehen hat. Wer mutig genug ist, findet die Grusel-Lady auf Seite 7

Pump up the Volume! Wir vergleichen zwei brandneue Programme für die Sound-Freaks unter Euch: „Sidmon" vs. „Mark II Sound System". Nehmt die Watte aus den Ohren, und los geht's auf Seite 60

„Weird Dreams" – ein Traum von einem Alptraum! Was bis jetzt den ST-Usern vorbehalten war, nämlich im Schlafanzug durch die Wirrnisse des eigenen Unterbewußtseins zu taumeln, ist jetzt auch auf unserem Rechner möglich. Die skurrile Reise beginnt auf Seite 44

Bei der Sprücheklopfermeisterschaft waren Großmäuler gefragt, diesmal sind die notorischen Lügner an der Reihe. Was es bei unserem coolen Wettbewerb „Wahr und Unwahr" zu gewinnen gibt, und wie Ihr mitmachen könnt, steht auf Seite 75

Amiga Joker proudly presents: Captain Amiga – ein Antiheld von echtem Schrot und Korn! Wer den Chaoten näher kennenlernen und zudem noch etwas gewinnen möchte, blättert schnell auf Seite 39



Blutrausch

„Blutbücher sind wir Leiber alle; wo man uns aufschlägt: lesbar rot." Ein makaberes Motto, aber passend. Denn wo Stephen King aufhört, da fangen Clive Barkers „Bücher des Blutes" erst richtig an...!

Man könnte auch sagen: Wer Barker noch nicht gelesen hat, der kann beim Thema moderne Horrorliteratur eigentlich gar nicht mitreden. Der Mann ist ein Genie, keiner versteht es so meisterlich wie er, über die grauenhaftesten Dinge zu schreiben, und dabei einen herrlich ironisch-überlegenen Stil beizubehalten – einfach großartig! Aber Vorsicht: Die Blut-Bücher sind nun wirklich nichts für zart besaitete Naturen, zumal der Autor vor keinerlei Tabus (Sex, Gewalt, Tod, oder sogar eine Kombination aus allem) halt macht.

Bisher sind fünf Bände erschienen, einer besser als der andere. Jedes Buch ist in Leinen gebunden und bietet eine Auswahl in sich abgeschlossener Kurzgeschichten.

Die Bücher des Blutes

Erschienen bei:
Droemer/Knaur
Erhältlich im Buchhandel für je 29,80 DM

Skatebike-Fever

Wie so oft, kommt der neue Sport-Spaß aus Amerika und erobert jetzt auch Deutschland: Eine ausgeflippte Mischung aus Fahrrad und Skateboard – genau das Richtige für Freizeitsportler mit Hang zum Individualismus!

In nächster Zeit brechen gefährliche Zeiten für Fußgänger heran, denn der Umgang mit den verrückten „Radl-Verschnitten" erfordert schon ein bißchen Übung. Dafür bietet so ein Skatebike ein einzigartiges Fahrfeeling: unbeengtes Dahinradeln, kombiniert mit den akrobatischen Bewegungsmöglichkeiten eines Skateboards!

Das Ding ist nur 8,3 kg leicht und sieht aus, wie ein Einrad mit Stützrollen. Um vorwärts zu kommen, tritt man in die Pedale, gelenkt wird per Gewichtsverlagerung. Also, auf geht's – 1990 wird das Jahr der Skatebiker. Wer sich für den neuen Freizeitspaß interessiert, erfährt alles Wissenswerte (Preis ca. 280,– DM) im gut sortierten Sport-Fachhandel.

Top-Exclusiv

Die Musik des neuen Zeitreise-Abenteuers von Delphine-Software „Future Wars – Time Travellers" gibt's auch auf CD. Wo? Nur bei uns, und zwar zum Nulltarif!

Die herrlich gülden schimmernde Scheibe wartet mit 11, zum Teil wunderbar orchestralen Musikstücken von Jean Baudlot auf. Und das Schönste (oder Schlimmste?): Das Ding ist in keinem Laden erhältlich, egal wieviel der musikalische Freak auch dafür zahlen würde!

Wir aber haben an Euch gedacht und uns kurzerhand fünf der Exclusiv-CDs geschnappt. Und die möchten wir nun, sozusagen als verspätetes Weihnachtspräsent, an Euch verschenken! Wer also eine Platte will, die sonst *garantiert niemand* hat, der schreibt uns einfach eine Postkarte unter dem Stichwort „Future Wars". Wir schicken Euch dann das gute Stück zu, aber nur solange der Vorrat reicht!

Bezug:
Joker Verlag
„Future Wars"
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar
Tel.: 0 89/46 38 23
Preis: Eine Postkarte...

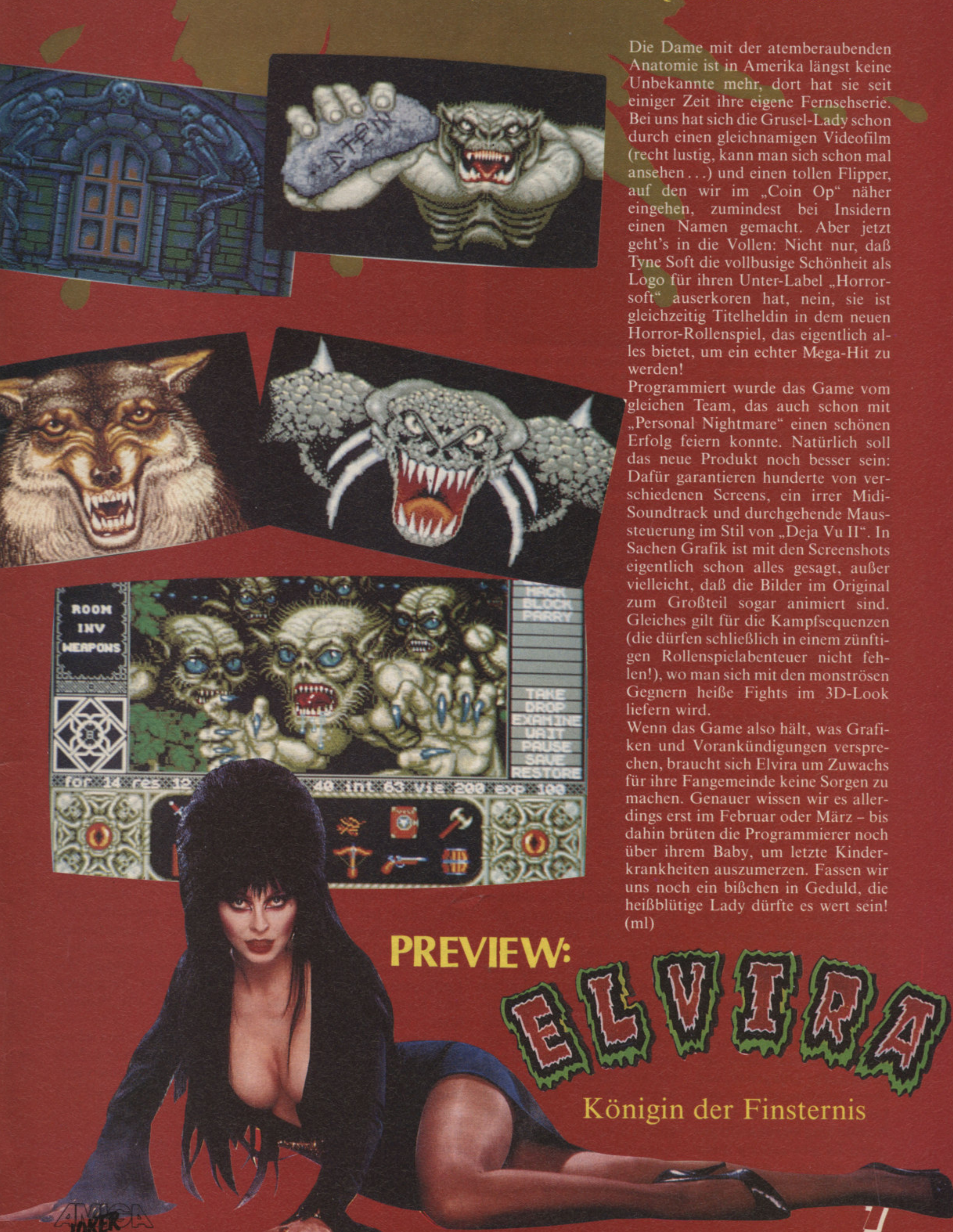
Tortenschlacht

Das Bat-Fieber ist noch lange nicht vorbei, zumindest was Bomico betrifft. Dort (und nur dort!) ist jetzt die einzigartige Bat-Torte zu erhalten!

Wer das süße Teil haben möchte, kann es bestellen und tut damit sogar noch etwas für einen guten Zweck! Bei Bomico trennt man sich nämlich zum Selbstkostenpreis von 20,– DM von dem feinen Marzipan-Gebilde, hinzu kommen 2,– Mark für die Aktion Sorgenkind. Also Leute: Schraubt die Fledermausohren an und bestellt genügend Kuchen, um eine zünftige Schlacht damit zu veranstalten!

Bezug:
Bomico
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/M. 90
Tel.: 0 69/70 60 50
Preis: 22,– DM

Frohe Kunde: Die Zeit der Rollenspiele mit Dünnbrett-Grafik ist endgültig vorbei! Die ersten Fotos des brandneuen Horror-Abenteuers sprechen für sich. Also, Ihr Furchtlosen: Hereinspaziert, hier lernt Ihr Elvira kennen, die unumstrittene Queen des Horrors!



Die Dame mit der atemberaubenden Anatomie ist in Amerika längst keine Unbekannte mehr, dort hat sie seit einiger Zeit ihre eigene Fernsehserie. Bei uns hat sich die Grusel-Lady schon durch einen gleichnamigen Videofilm (recht lustig, kann man sich schon mal ansehen ...) und einen tollen Flipper, auf den wir im „Coin Op" näher eingehen, zumindest bei Insidern einen Namen gemacht. Aber jetzt geht's in die Vollen: Nicht nur, daß Tyne Soft die vollbusige Schönheit als Logo für ihren Unter-Label „Horrorsoft" auserkoren hat, nein, sie ist gleichzeitig Titelheldin in dem neuen Horror-Rollenspiel, das eigentlich alles bietet, um ein echter Mega-Hit zu werden!

Programmiert wurde das Game vom gleichen Team, das auch schon mit „Personal Nightmare" einen schönen Erfolg feiern konnte. Natürlich soll das neue Produkt noch besser sein: Dafür garantieren hunderte von verschiedenen Screens, ein irrer Midi-Soundtrack und durchgehende Maussteuerung im Stil von „Deja Vu II". In Sachen Grafik ist mit den Screenshots eigentlich schon alles gesagt, außer vielleicht, daß die Bilder im Original zum Großteil sogar animiert sind. Gleiches gilt für die Kampfsequenzen (die dürfen schließlich in einem zünftigen Rollenspielabenteuer nicht fehlen!), wo man sich mit den monströsen Gegnern heiße Fights im 3D-Look liefern wird.

Wenn das Game also hält, was Grafiken und Vorankündigungen versprechen, braucht sich Elvira um Zuwachs für ihre Fangemeinde keine Sorgen zu machen. Genauer wissen wir es allerdings erst im Februar oder März – bis dahin brüten die Programmierer noch über ihrem Baby, um letzte Kinderkrankheiten auszumerzen. Fassen wir uns noch ein bißchen in Geduld, die heißblütige Lady dürfte es wert sein! (ml)

PREVIEW: ELVIRA

Königin der Finsternis

PREVIEW: Heiße News von reLINE

Etwa im März will reLINE einen wahren Großangriff auf die Spiele-Welt starten. Zocker aufgepaßt: Das Actiongame „Dyter 07", der Comic-Spaß „Window Wizard" und natürlich das lange erwartete Super-Rollenspiel „Legend of Faerghail" stehen bald ins Haus!

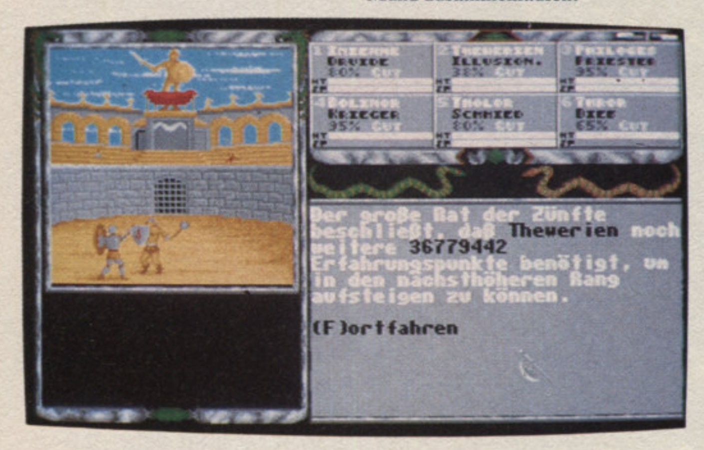


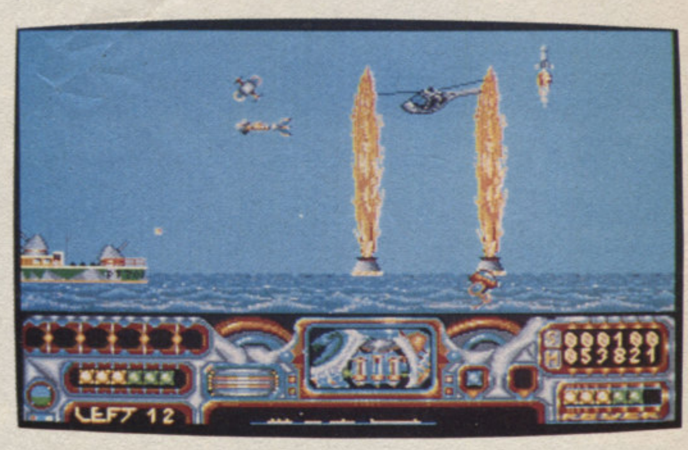
Legend of Faerghail, das Rollenspiel, auf das wir schon lange warten, nähert sich der Vollendung.

Schon die ersten Bilder des neuen Rollenspiel-Vergnügens lassen Dungeon-Kennern das Wasser im Mund zusammenlaufen!



Window Wizard: Ein Fensterputzer hat's schwer!





Dyter 07: Heli-Action in toller Grafik!

Wacht auf, Ihr Recken und Amazonen, Ihr Magier und Schlangenbeschwörer! Die langweilige Zeit des Nichtstuns ist endlich vorbei, es sind wieder neue Abenteuer zu bestehen: Demnächst wird **Legend of Faerghail** erscheinen, das Rollenspiel der Superlative! Das erste reine 16 Bit-Rollenspiel präsentiert sich als eine Weiterentwicklung des bekannten AD&D-Spielsystems.

Es können sechs Charaktere aus fünf verschiedenen Rassen und zwölf Berufsklassen ausgewählt werden. Mit dieser schlagkräftigen Truppe durchstreift man dann insgesamt acht Dungeons, von denen jeder mindestens vier Level umfassen wird. An der Ausstattung wurde nicht gespart: Es gibt achtzig mehr oder weniger intelligente Gegner, die allesamt grafisch hervorragend dargestellt sind. Entsprechende Landschaftsgrafiken gehören ebenso dazu wie eine sinnvolle akustische Untermalung. Magisch Begabten stehen zahlreiche Zaubersprüche zur Verfügung, die pro Tag unterschiedlich oft angewendet werden dürfen. Für Kämpfernaturen gibt es natürlich mannigfaltige Waffen und Rüstungen. Aber auch daran nagt der Zahn der Zeit, Waffen stumpfen ab, und die Rüstungen werden beschädigt.... Mit anderen Worten: **Legend of Faerghail** bietet auf drei Disketten ein wegweisendes Rollenspiel mit excellenter Grafik und gutem Sound!

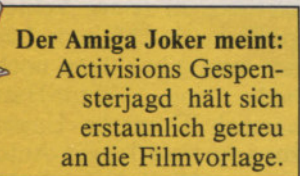
Allen Joystickartisten wird mit **Dyter 07** ein Action-Game geboten, in dem sie als (Kampf-)Hubschrauberpiloten eine fremde Macht und deren Roboter vernichten sollen. Befreite Wissenschaftler rüsten den Hubschrauber und dessen Land-Roboter mit Exrawaffen aus, was sich im Lauf des Spiels auch als dringend erforderlich erweist. Jeder der vier Level hat eine eigene Hintergrundgrafik, und alle Objekte sind komplett animiert – vor allem bei den Endgegnern geht es heiß her! Kurze Ladezeiten und über zehn verschiedene Songs runden das Ballervergnügen ab.

Wer es lieber etwas lustiger mag, dem sei **Window Wizard** empfohlen. Bei diesem irrwitzigen Comic-Actiongame putzt man zusammen mit „Willy" Fensterfronten, hinter denen man so einige Leutchen beobachten kann.... Zusätzlich erschweren Selbstmörder, Riesenvögel, Regenwolken und die allgegenwärtigen Tauben das voyeuristische Arbeitsvergnügen. Die Hintergrundgrafik ändert sich mit jedem der sieben Level, jeweils den verschiedenen Zeitepochen angepaßt. Dutzende von Animationen, Bonuslevel und wechselnde Songs machen **Window Wizard** zu einem Vergnügen für junge und alte Fensterputzer.

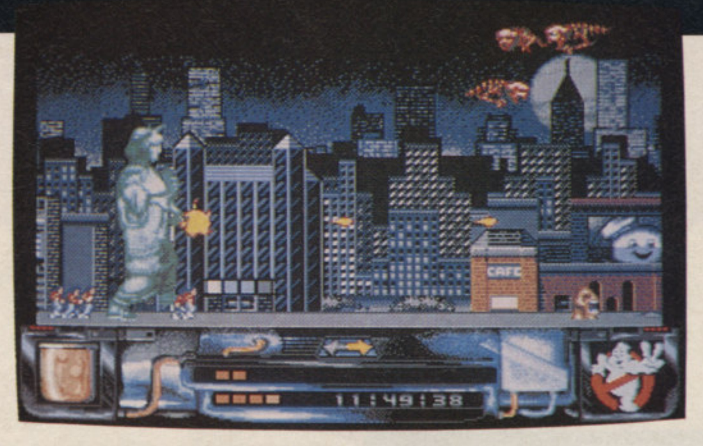
Alle drei Spiele sehen schon jetzt prima aus, was auf ein pünktliches Erscheinen hoffen läßt. Aber die Jungs von reLINE sind nunmal Perfektionisten – und das kann schließlich dem Spieler nur recht sein! (wh)

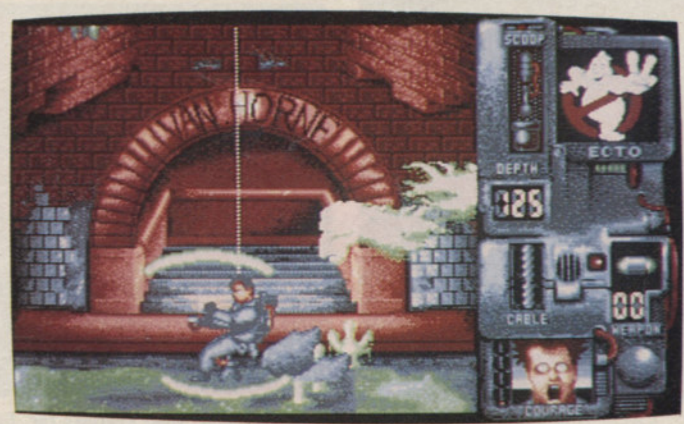
GHOSTBUSTERS II

Ein ganzes Heer von Mitarbeitern hat Activision an dieses Projekt gesetzt, damit „Ghostbusters II" noch besser wird als der legendäre erste Teil von David Crane – das meistverkaufte Game aller Zeiten! Entsprechend hochgeschraubt waren unsere Erwartungen...



Der Amiga Joker meint:
Activisions Gespensterjagd hält sich erstaunlich getreu an die Filmvorlage.







Wer sich das Spiel zulegt, bekommt zumindest ein paar Goodies für sein Geld: In der Packung finden sich neben zwei Spiel-Disketten und der Anleitung auch noch ein Poster, ein Abzeichen und ein Luftballon mit dem berühmten Emblem. Nichts gegen ein bißchen Extra-Spielzeug, aber am meisten hat uns natürlich interessiert, was sich denn nun auf den beiden Disks Gespenstisches verbirgt:
Das Spiel hat drei Level, die so unterschiedlich sind, daß man schon fast von drei (kurzen) Spielen sprechen kann. Im ersten läßt man den Ghostbuster Ray Stantz an einem Seil durch einen Luftschacht herab; am Grund befindet sich der „Schleimfluß", von dem Ray eine Probe entnehmen muß. Während er in Richtung Fluß schwebt, muß er sich gegen eine Unmenge fliegender Gespenster und aus den Schachtwänden auftauchender Geisterhände wehren, die ihn bespucken, festhalten und sein Seil kappen wollen. So ganz nebenbei soll Ray auf dem Weg nach unten auch noch etliche Gegenstände einsammeln: die Einzelteile einer Schaufel, Nachschub für seinen Waffenvorrat und Lebenselixier. Hört sich zwar unspielbar schwer an, ist aber dank der genialen Steuerung durchaus machbar. Ist man am Fluß angekommen, einfach Joystick nach unten drükken, Schleimprobe entnehmen und ab in den zweiten Level!

Dort darf man die amerikanische Freiheitsstatue ausführen, die von winzigen New Yorker Bürgern begleitet wird. Bei diesem ziemlich monotonen Spaziergang ballert Lady Liberty mit joystickgesteuerten Feuerbällen auf die fliegenden Geister, Zombies etc.. Ihre kleinen Begleiter (die die alte Dame mit dem lebenswichtigen Schleim versorgen) werden per Spacetaste dirigiert. Im dritten Level geht's dann dem Oberschurken Vigo an den Kragen, der im Körper von Danas Baby Oscar (Oskar? Das erklärt manches...!) wieder auf die Erde zurückkehren will. Nachdem man die Ghostbusters einzeln in die Galerie abgeseilt hat, muß man das bedauernswerte Kleinkind in Sicherheit bringen und Vigo im Kampf besiegen. Die Handlung ist praktisch identisch mit der entsprechenden Szene im Film, die 3D-Grafik verstärkt diesen Eindruck noch.
Wie lautet nun das Urteil? Grafik und Animation sind sicher das Beste an diesem Game, sieht man von den digitalisierten Bildern aus dem Film ab, die am Beginn jedes Levels auftauchen. Die Steuerung ist beim Abstieg zum Fluß hervorragend, läßt im zweiten Level aber deutlich nach. Zum Sound: Anfangs ertönt ein Remix des Ghostbuster-Themas, im Spiel gibt's nur Geräusche. Nachteilig fielen die endlosen Ladezeiten und das Fehlen von Highscores auf. Insgesamt ein recht ordentliches Game, wenn es auch die hohen Erwartungen nicht ganz erfüllen kann. (mm)



Ghostbusters II

Grafik:	80%
Sound:	71%
Handhabung:	69%
Motivation:	64%
Gesamt:	71%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,- DM
Hersteller: Activision
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

Spezialität: Unsere Testkopie hatte eine kleine Macke: Manchmal wird der Screen beim Booten gelb, und nichts geht mehr – einfach Reset auslösen, und das Spiel lädt.

GIB GAS, ICH WILL SPASS

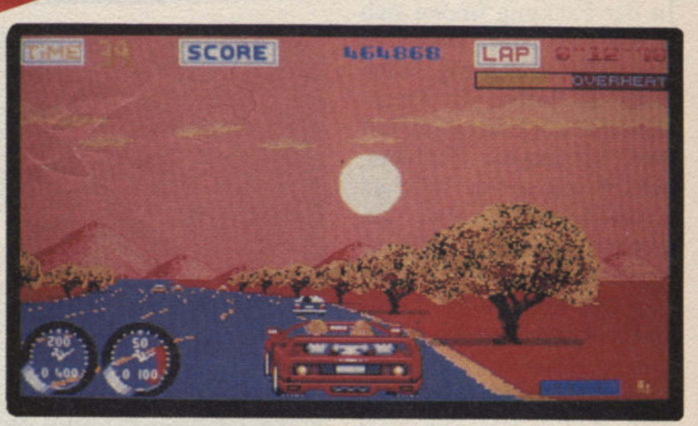
Autorennen sind in, der Amiga wird zur Zeit von dröhnenden Motoren geradezu überflutet! Deshalb: Fahne hoch für unseren großen „Joker Grand Prix", an den Start gingen sieben Computerrasereien, davon fünf reinrassige Automatenumsetzungen.

Die Qualifikation

Nach den ersten Warmlaufrunden am Monitor treffen sich die Redaktions-Piloten, um die Startaufstellung festzulegen: In die Poleposition kommt „Chase H.Q." von Ocean, eine Verfolgungsjagd im Stil von Miami Vice. Am zweiten Platz steht „Turbo Out Run" von U.S. Gold, von dem die Werbung behauptet, es wäre noch schneller und actionreicher als sein populärer Vorgänger. Man wird sehen... Platz drei hat sich Activisions „Power Drift" ergattert, das verrückte Rennen über mit Rampen gespickte Rundkurse. Dahinter lauert „Continental Circus" in den Startlöchern, ein leicht angegrautes Formel 1 Game von Virgin. Platz fünf konnte sich „Fast Lane" von Artronic sichern, eine Formel C Simulation. Den sechsten Platz belegt Micro Styles „Stunt Car Racer", bei dem es gilt, verschiedene trickreiche Strecken in feiner Vektorgrafik zu durchfahren. Last not least gibt's dann nochmals eine Vektor-Hatz, nämlich Domarks Umsetzung des irren Tengen-Automaten „Hard Drivin'. Na denn, Start frei!



Chase H.Q.: Gangsterjagd à la Sonny und Rico



Turbo Out Run: Neue Ausflüge für Ferrari-Verliebte...

Das Rennen

In Sachen Spielspaß macht Chase H.Q. von Anfang an Laune, es ist einfach zu schön, die gesuchte Gangsterkarre zu stellen und anschließend von der Straße zu schubsen. Auch die Steuerung geht voll in Ordnung, wenngleich ein sehr knapp bemessenes Zeitlimit die Sache teuflisch schwer macht. Aber wozu gibt's die drei Continues? Nur in punkto Präsentation wußte das Game nicht ganz zu überzeugen: Etwas detailfreudiger hätte die Grafik schon ausfallen dürfen, und der verwendete Coulorcycling-Effekt wirkt auch etwas altbacken. Dennoch sollte der ordentliche Sound und die starke Motivation für einen der vorderen Plätze im Zieleinlauf reichen.

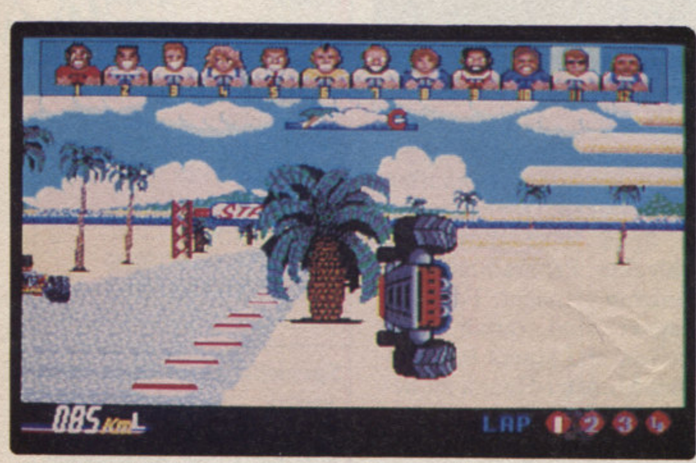
Turbo Out Run liegt, dank der schönen Grafik und flotten Animation, etwa gleichauf. Der Sound ist absolute Spitzenklasse, und so machen die ersten Runden im roten Ferrari denn auch einen Heidenspaß. Auch die Steuerung ist OK, dennoch verabschiedet sich die Motivation nach einer gewissen Spieldauer: Zu schludrig haben die Programmierer gearbeitet, damit das Game noch beim großen Weihnachtsgeschäft mitmischen durfte. Kleines Beispiel: Zwei Disks, von denen eine tatsächlich nur für's Ladebild da ist! Wer sich an derlei Kleinigkeiten (mäßige Kollisionsabfrage etc.) nicht stört, wird dafür an jedem Etappenende von einer Band begrüßt und darf seinen Flitzer etwas aufrüsten.

Wer Power Drift bereits aus der Spielhalle kennt, wird der Amiga-Umsetzung sicher schon entgegengefiebert haben, zumal sie vom gleichen Programmierteam wie das sagenhafte „Super Hang On" kommt. Schon das Intro sorgt für Freude, hier schließt man auch mit dem Skinhead Jason Bekanntschaft, der in England bereits zur Kultfigur avanciert ist. Das Spiel bietet prima Grafik, schnelle Animation und gute Spielbarkeit. Allerdings ist eine kurze Eingewöhnungszeit erforderlich, ehe man an der ungewohnten Steuerung Gefallen findet. Aber dann kommt Freude auf: Man mag nicht mehr von dem Game lassen, ehe man nicht alle 27 (relativ kurzen) Rundkurse durchfahren hat. Die einfallsreichen Rampen und Hindernisse, zusammen mit der tollen Sprachausgabe und den gelungenen FX machen das Spiel zu einem echten Renner!

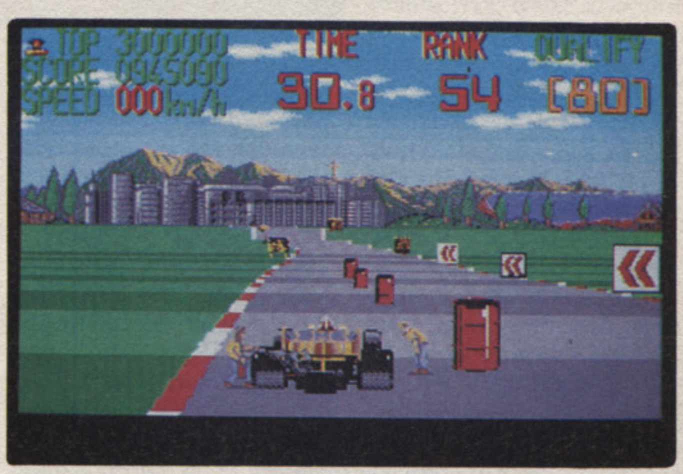
Etwas bescheidener gibt sich Continental Circus: Nach einem kleinen Digi-Bildchen geht's auf die Formel 1 Strecke, wo man sich zunächst für das Rennen qualifizieren muß. Während der Hauptveranstaltung darf man einmal mit einem Kontrahenten kollidieren, dann fängt der Wagen zu qualmen an, und man sollte einen Boxenstop einlegen, wenn nicht der nächste Zusammenstoß der letzte sein soll. Die zwei Gänge und das nette Rundengirl trösten nur bedingt über die mittelmäßige Grafik und den spärlichen Sound hinweg. Aber die Continue-Option und die umfangreiche Highscoreliste (50 Plätze) retten das Game vor einem echten Reinfall.

Von Anfang an weit abgeschlagen tuckert Fast Lane vor sich hin. Nachdem man sich durch schier endlose Menüs geklickt hat, darf man endlich in einem langweiligen Race mit Grafik auf Spectrum-Niveau an den Start gehen. Trotz realistischem Schaltgetriebe verderben die viel zu großen Gegner-Sprites auch dem gutwilligsten Piloten das letzte bißchen Spaß an diesem öden Programm. Da

somit Überholvorgänge nahezu unmöglich werden, ist es nicht weiter verwunderlich, daß Fast Lane die Zielfahne erst sehen wird, wenn die anderen Fahrer schon beim Abendessen sitzen!
Jetzt wird's vogelwild: Mit Stunt Car Racer düst man über Trickstrecken voller Schanzen und Steilkurven, einer Achterbahn nicht unähnlich. Verschiedene, sehr übersichtliche Menüs, eine schwere aber faire Steuerung und natürlich die wahnwitzige Perspektive sorgen für Mega-Fun! Im allgemeinen gilt es, vor einem anderen Fahrer durch's Ziel zu rauschen, wobei sich die Gegner von Fahrt zu Fahrt steigern. Per Nullmodem darf aber auch ein zweiter Spieler gleichzeitig auf die Piste, was die Gaudi noch erheblich steigert. Vier Ligen plus einer Superliga und die Möglichkeit, die sehr verschiedenen Strecken auch noch abzusaven, sorgen für Motivation auf Ewigkeiten. Ein Game, das zwar auf ausgefallene Soundeffekte verzichtet, aber dafür voll auf Spielbarkeit ausgelegt wurde. So sehen Sieger aus...
Zum Schluß das genaue Gegenteil: Hard Drivin' ist optisch das exakte Ebenbild des Automaten-Vorbilds. Die Vektorgrafik ist traumhaft schön und blitzschnell, sogar die Zeitlupenwiederholung aus der Vogelperspektive wurde von der Arcade-Maschine auf den Amiga umgesetzt. Nur leider: Die verheerende Steuerung macht alles zunichte! Als große Fans des Tengen-Automaten kullerten uns dicke Tränen aus den Augen, als wir sehen mußten, was aus der wunderbaren Fahrt durch Loopings und Hochgeschwindigkeitsabschnitte geworden ist. Verdammt schade!



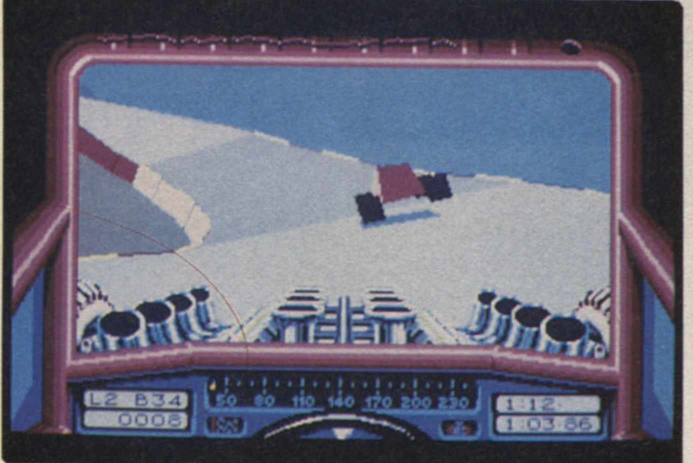
Power Drift: Die Fahrer sehen ganz schön ausgeflippt aus!



Continental Circus: Formel 1 im Klassik-Look



Fast Lane: (Trauer-)Spiel für Formel C Piloten



Stunt Car Racer: Mit dem Kran auf die Achterbahn...

Der Zieleinlauf

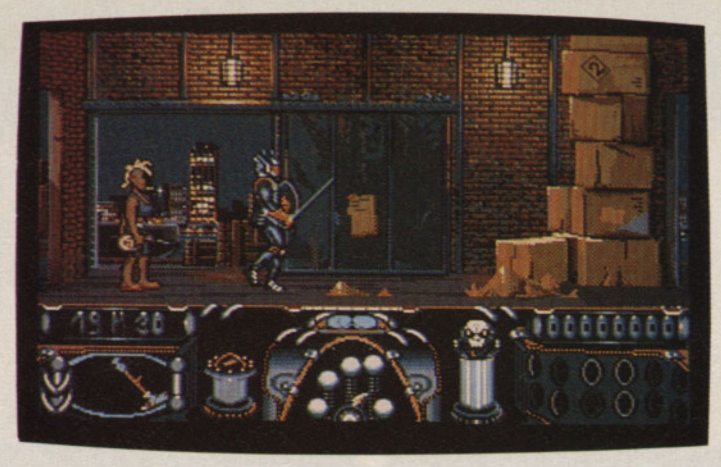
Ein klarer erster Platz geht an Stunt Car Racer, Vizemeister wird eindeutig Power Drift. Dann rauscht Chase H.Q. durch's Ziel, dicht gefolgt von Turbo Out Run. Wir warten ein wenig, und Continental Circus kommt in Sicht. Wir warten etwas länger, da taucht gemächlich Hard Drivin' am Horizont auf. Auf Fast Lane warten wir immer noch...! (mm)



Hard Drivin': Es hat nicht sollen sein...!

	Chase H.Q.	Turbo Out Run	Power Drift	Continental Circus	Fast Lane	Stunt Car Racer	Hard Drivin'
Grafik	74%	84%	82%	65%	44%	79%	85%
Sound	77%	72%	73%	57%	42%	58%	61%
Handhabung	75%	72%	81%	71%	40%	89%	48%
Motivation	78%	68%	80%	67%	42%	94%	50%
Gesamt	76%	74%	79%	65%	42%	80%	61%
Anleitung	deutsch/gut	deutsch/gut	deutsch/gut	deutsch/schlecht	englisch/gut	deutsch/gut	deutsch/schlecht
Steuerung	Joystick	Joystick/Maus	Joystick/Maus	Joystick	Joystick	Joystick	Joystick/Maus
Preis	ca. 85,– DM	ca. 79,– DM	ca. 69,– DM	ca. 59,– DM	ca. 65,– DM	ca. 75,– DM	ca. 69,– DM
Hersteller	Ocean	U.S. Gold	Activision	Virgin	Artronic	Micro Style	Domark
Bezug	Bomico	Internat. Software	Gamesworld	Gamesworld	Gamesworld	Gamesworld	Bomico

KNIGHT FORCE



Ach wäre das Spiel nur halb so gut wie die Grafik!

Am Tage seiner Verbannung schwor Red Sabbath, mächtiger Zauberer und Profi-Miesling, bittere Rache für die ihm angetane Schmach. Heute, 500 Jahre später, ist es endlich soweit – er hat die bezaubernde Prinzessin Tanya entführt!

Aber wie so viele Bösewichter hat auch er die Rechnung ohne den Wirt, sprich den Ritter Fair-Storm gemacht. Dieser macht sich mit seinem Schwert Stahlkiller auf, um den Zauberer und seine Schergen das Fürchten zu lehren. In fünf verschiedenen Zeitepochen gilt es, jedesmal ein Amulett zu finden und einen Clone von Red Sabbath niederzumachen, bevor die Schöne wieder in des Helden Arme sinken darf.

Um das alles noch bis zum Mittagessen zu schaffen, bleiben dem wackeren Ritter nur vier Minuten pro Level! Dementsprechend sparsam sind diese denn auch ausgefallen, jeder besteht nur aus drei bis vier Bildern. Die Hintergründe sind dafür detailreich und stimmungsvoll, auch die Sprites machen grafisch einen guten Eindruck – abgesehen von den ruckhaften Bewegungen. Doch der ganze Spaß wird durch die schlechte Programmierung zunichte gemacht: Fast alle Gegner sind durch Hinhocken und stures In-Richtung-Monster-Hauen zu besiegen! Die Kollisionsabfrage ist grauenhaft, oft treffen Feuerbälle das Ritter-Sprite, ohne Schaden anzurichten. Dazu ist die Anleitung trotz ihres Umfangs ziemlich ungenau, das höllische Zeitlimit tut dann ein übriges, um dem Spieler das letzte bißchen Freude an Knight Force zu nehmen. Schade um die schöne Grafik! (Sönke Klettner)

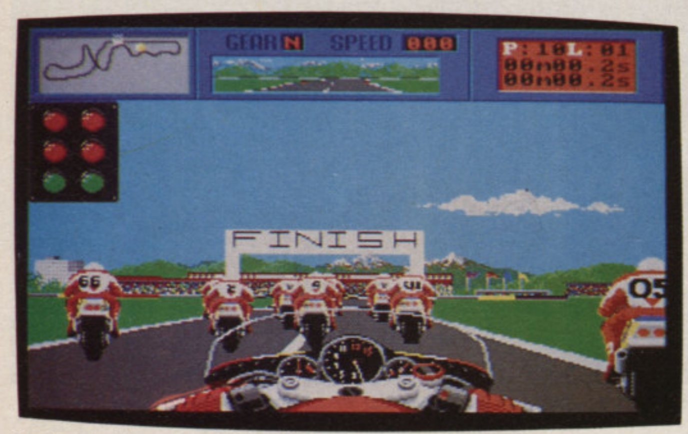
Knight Force

Grafik:	77%
Sound:	47%
Handhabung:	37%
Motivation:	39%
Gesamt:	50%

Für Anfänger
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Titus
Bezug: International Software
Postfach 830110
5000 Köln 80
Tel.: 0221/604493/96

Spezialität: Die Highscores werden gespeichert, eine Save-Game-Option ist ebenfalls vorhanden. Bei unserem Testmuster funktionierte jedoch beides nicht...!

THE CYCLES



In diesen Tagen veröffentlicht Accolade seine neue Rennsimulation – allerdings werden nach „Test Drive" und „Grand Prix Circuit" diesmal die Zweirad-Freaks bedient!

Wie es sich heutzutage für eine Rennsimulation gehört, muß man sich vor dem Start durch ein schier endloses Menü kämpfen. Neben den verschiedenen Rennmodi und Schwierigkeitsgraden kann hier die Anzahl der Durchgänge pro Strecke festgelegt werden. Anschließend darf man sich seine Maschine (125 ccm/250 ccm/500 ccm) und eine der 15 Routen aussuchen. Natürlich stehen zu Motorrad und Strecke eine ganze Reihe weiterer Infos auf Abruf bereit.... Der Vorbereitungen überdrüssig, schwingen wir uns endlich auf den Feuerstuhl, und los geht's!

Die „Test Drive" sehr ähnliche Grafik ist fein gelungen, obwohl die Hintergründe etwas detailreicher sein könnten. Ebenfalls positiv zu erwähnen: das flotte Scrolling und die präzise Steuerung. Nahezu optimal ist auch die Animation der eigenen Maschine und der anderen Fahrer, hier tragen einige Gags (z.B. das Fahren auf dem Hinterrad) erheblich zur Realitätsnähe bei. Insgesamt bietet das Game dennoch zu wenig Neues: Die Sounds hat man alle schonmal gehört, auch will sich trotz Qualifikationsrunde und entsprechender Startaufstellung das wahre Renn-Feeling nicht so recht einstellen – da haben die Oldies „Super Hang On" und „RVF Honda" immer noch die Nase vorne. Vielleicht liegt's daran, daß ein paar zünftige Crashs fehlen? Zudem hat man bei Accolade etwas zu sehr im eigenen Haus abgeguckt: Wer „Grand Prix Circuit" kennt, kennt auch „The Cycles"! (Manuel Semino)

The Cycles

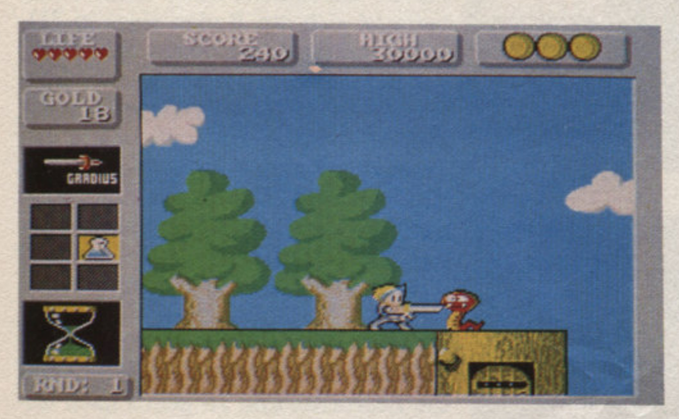
Grafik:	73%
Sound:	66%
Handhabung:	69%
Motivation:	68%
Gesamt:	69%

Variabel
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Accolade
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 089/5022463

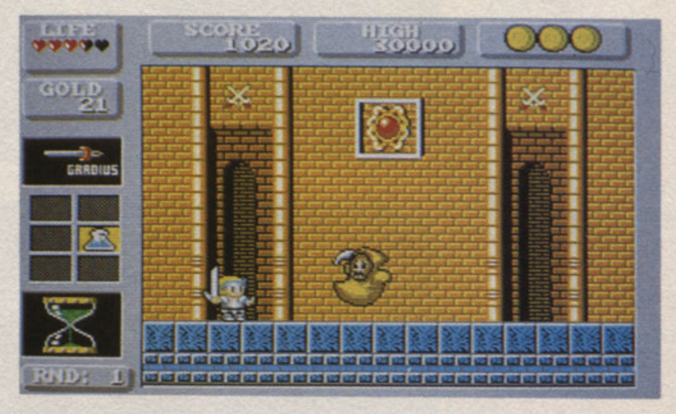
Spezialität: Das Game wurde mit einer etwas lästigen Paßwortabfrage versehen. Darüberhinaus finden sich viele Programm-Routinen der Vorgänger-Spiele wieder.

Super Wonderboy in Monsterland

Konsolen-Kennern ist der kleine Knirps mit den großen Kulleraugen längst ein Begriff, dort treibt er seit Jahren in mittlerweile vier verschiedenen Abenteuern sein Unwesen. Jetzt gibt der Liebling aller Japaner sein Debut auf dem Amiga.



Hüpfen, kämpfen und an Türen klopfen: Der Wunderbub ist immer voll beschäftigt!



Kampf um den Schlüssel: Selbst Gevatter Tod sieht hier irgendwie niedlich aus!

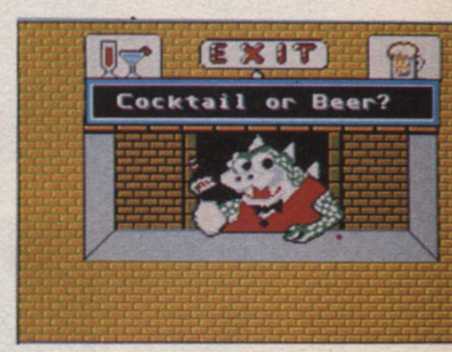
Der Amiga Joker meint: Wonderboy auf dem Amiga, das ist Spiel-Spaß für alle Altersstufen!

Die Reise durch's Monsterland ist der ursprünglich zweite Teil der Wonderboy-Saga und gibt sich als Action-Adventure ganz besonderer Güte: Das Game erschien für nahezu alle Konsolen und wurde auf jeder ein echter Mega-Hit! Auch auf dem Amiga macht die gelungene Mischung aus Schatzsuche und Geschicklichkeitsspiel, einem Schuß Action und einer Prise Rollenspiel tierisch Laune...

Das Monsterland samt seiner friedliebenden Einwohner ist in Gefahr: Ein übler Drache terrorisiert Land und Leute! Zu allem Überfluß hat das Vieh noch die Freundin unseres Helden verschleppt – da gibt's kein langes Fackeln, unerschrocken macht sich der Hosenmatz auf die Socken, um dem Lindwurm das Lebenslicht auszublasen. Dazu bedarf es einer langen Wanderschaft durch 12 Level einer horizontal scrollenden Bonbon-Grafik. Ob Landschaft, Feinde oder das eigene Sprite – alles ist knallbunt und zuckersüß gezeichnet. Das ist geschmacklich zwar nicht jedermanns Sache, aber das fesselnde Gameplay hält auch solche Spieler beinhart bei der Stange, die sonst gar nicht genug Blut sehen können. Allerdings ist die technische Präsentation nicht ganz ohne Fehl und Tadel: Das Scrolling ruckelt leicht, und David Whittaker hat auch schon sehr viel bessere Sounds produziert...

Unterwegs kommt Wondy an zahlreichen Türen vorbei, an denen man unbedingt durch einen Druck auf die Leertaste anklopfen sollte. Dahinter verbergen sich Kneipen mit redseligen Barkeepern (Tips!), Ärzte, die den Knaben wieder auf Vordermann bringen, oder Shops, die wunderbare Ausrüstungsgegenstände und Waffen in unterschiedlicher Qualität und Güte bereit halten. Natürlich hat alles seinen Preis (der von Laden zu Laden variiert!), aber jedes dahingemetzelte Monster – und davon laufen genügend durch die Gegend – schlägt sich in Goldstücken nieder. Wer außerdem noch gegen Bäume oder Felsen hüpft, findet oft noch mehr Bares oder Herzen, die in Kämpfen verlorene Lebensenergie zurückbringen. Trotzdem ist stets Vorsicht geboten: Hinter mancher Tür lauern grimmige Gegner, von denen man besser die Finger läßt. Außer natürlich, sie bewachen den Schlüssel zum nächsten Level!

Ihr seht schon, obwohl die Fähigkeiten unserer „Freundin" bei weitem nicht ausgereizt werden, ist spielerisch wirklich eine Menge geboten: Wer nicht jeden Level genauestens absucht, verpaßt versteckte Schätze oder interessante Geheimgänge! Ein Vergleich mit „Great Giana Sisters" drängt sich förmlich auf, aber was die wahnwitzigen Schwestern Wonderboy an technischer Brillanz voraus hatten, macht der sympathische Wicht durch seine tolle Spielbarkeit wieder wett! (ml)



Je nach der Bestellung liefert der Barmann andere Tips.

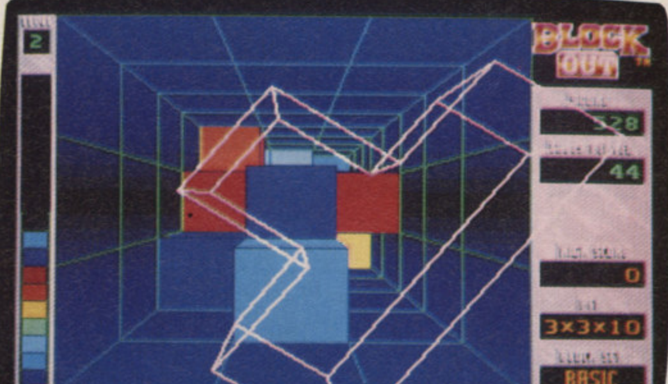
Wonderboy in Monsterland

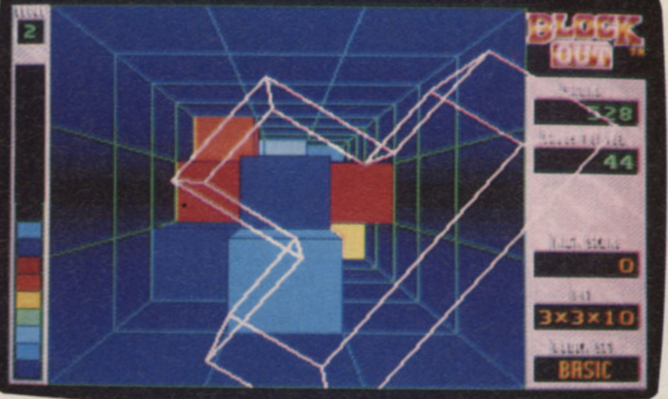
Grafik:	69%
Sound:	59%
Handhabung:	82%
Motivation:	82%
Gesamt:	73%

Für Anfänger
Preis: ca. 85,– DM
Hersteller: Sega/Activision
Bezug: Joysoft
Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 02 21/44 30 56

Spezialität: Kleiner Tip: Die Grundausrüstung (Rüstung und Schwert) gibt's gleich hinter der ersten Türe – völlig umsonst! Es kann immer nur ein Spieler unterwegs sein, der aktuelle Highscore ist ständig eingeblendet.

Tetris is back – das Grundprinzip ist gleich geblieben, aber die aktuelle Variante des Knobel-Klassikers bietet mehr Spielmöglichkeiten und vor allem natürlich die ausgefallene 3D-Grafik . . .!



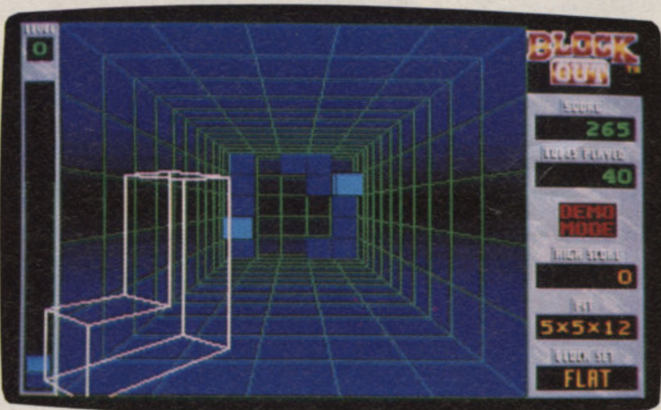


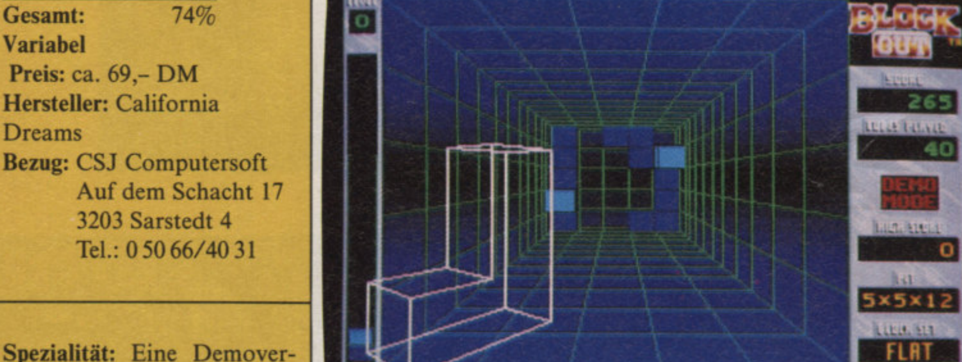
Block Out

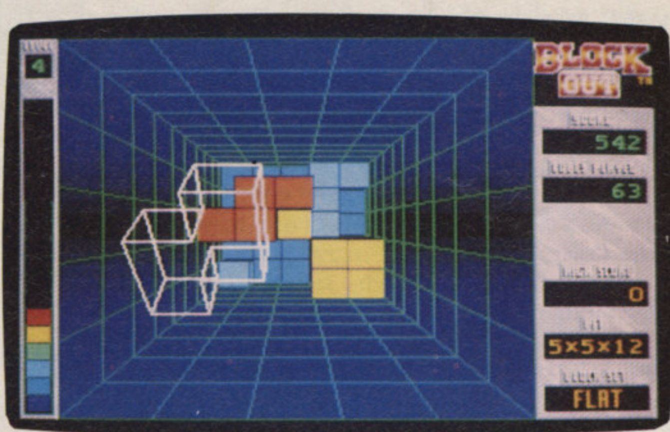
Grafik:	74%
Sound:	48%
Handhabung:	82%
Motivation:	92%
Gesamt:	74%

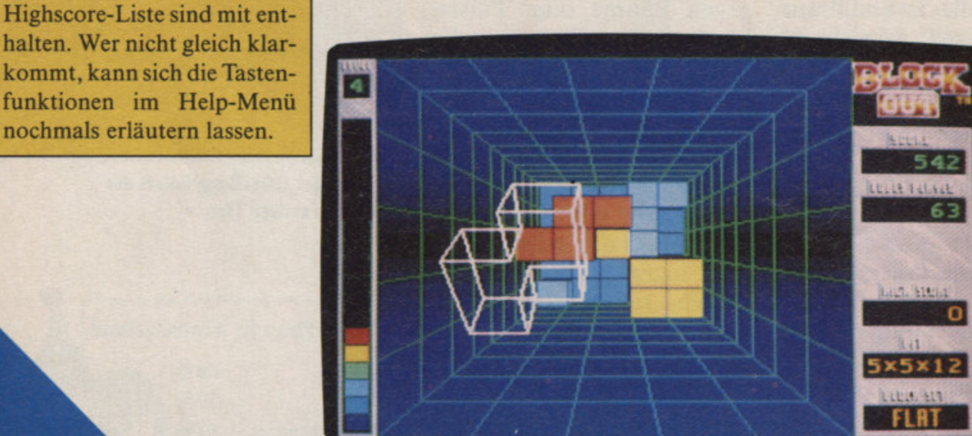
Variabel
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: California Dreams
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66/40 31

Spezialität: Eine Demoversion und eine abspeicherbare Highscore-Liste sind mit enthalten. Wer nicht gleich klarkommt, kann sich die Tastenfunktionen im Help-Menü nochmals erläutern lassen.









Der Amiga Joker meint: Block Out – ein Game, das Hoch- und Tiefstapler gleichermaßen begeistern wird!

BLOCK OUT

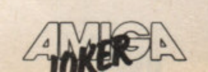
Per Zufallsgenerator bringt der Rechner geometrische Figuren unterschiedlicher Größe und Form auf den Screen, die man zu einer quadratischen Fläche zusammensetzen muß. Diese befindet sich am Boden eines in 3D-Vektorgrafik dargestellten Schachtes, der tief genug für zwölf solcher Ebenen ist. Sobald eine davon vollständig ausgefüllt ist, verschwindet sie in den Tiefen des Raumes, und die restlichen rutschen nach. Das Drehen und Wenden der Figuren erfolgt mit Maus oder Tastatur, wobei eher das Keyboard anzuraten ist: Mit den Cursortasten legt man die Position des Steins fest, gedreht wird er dann mit den Tasten A/S/D. Abschließend ein Druck auf die Leertaste, und ab geht's nach unten.

Zum Üben empfiehlt es sich, erst einmal mit der „Practice-Version" anzufangen; hier kann man in aller Ruhe den Stein in die richtige Stellung bringen – beim eigentlichen Spiel sinkt er bereits während des Rumprobierens ab. Die Zeit zum Überlegen wird in den höheren Leveln immer kürzer; insgesamt stehen zehn (frei anwählbare) Spielstufen zur Verfügung.

Ein Menü bietet die Möglichkeit, Größe und Form der Figuren zu ändern. So können kleine und große, gerade oder verwinkelte Steine gewählt und abgespeichert werden. Die perspektivisch genaue Grafik ist natürlich einer der dicken Pluspunkte von Block Out: Die Figuren erscheinen anfangs als pure 3D-Vektorgrafik und füllen sich nach dem Absenken selbst in der Farbe der jeweiligen Ebene aus. Am Bildschirmrand ist der Schacht mit den noch unfertigen Ebenen im Längsschnitt dargestellt, damit man sehen kann, wie hoch man schon gestapelt hat.

Die ganze Hoch- bzw. Tiefstapelei vollzieht sich – einmal abgesehen von der kleinen Titelmelodie – in aller Stille, Sound gibt es nur, wenn eine fertige Ebene verschwindet, und beim Aufstieg in den nächsten Level. Das genügt aber auch völlig, schließlich muß man sich beim Ausknobeln der richtigen Position (unter Zeitdruck!) doch ziemlich konzentrieren.

Wir meinen, Block Out ist ein wahrhaft würdiger Nachfolger von Tetris und hat gute Chancen, ein neuer Klassiker auf dem Amiga zu werden! (ur)



Vive la France! Unsere westlichen Nachbarn stellen sich gar nicht so dumm an, wenn es darum geht, Spitzenspiele zu produzieren: „Captain Blood“, „Kult“, „North & South“ und jetzt die afrikanische Fotosession „Safari Guns“.







Traurig aber wahr: In Afrika stirbt die Tierwelt langsam aus! Damit die Menschen darauf aufmerksam werden, wirst du in die Steppe geschickt, um eine Bildreportage zu machen. Dazu sollst du vierundzwanzig wilde und zudem noch seltene Tiere vor die Linse bekommen und ablichten. Der Screen zeigt die Perspektive des Fotojournalisten, der seine Aufnahmen aus einem fahrenden Jeep heraus macht. Elefanten, Löwen, Nashörner und Giraffen preschen vorbei und geben dabei recht originalgetreue Laute von sich (Grunz! Zisch! Tröööt!!). Im richtigen Moment mußt du die Bewohner der Wildnis durch den Sucher anpeilen (Fadenkreuz) und auf den Auslöser bzw. Mausknopf drücken. Leider wird die idyllische Knipserei durch fiese Wilderer gestört, die für ihr Leben gern auf unschuldige Reporter schießen. Wenn du einen solchen Bösewicht erspäht hast, klickst du schnell mit der Maus das Gewehrfeld am unteren Bildrand an: das Fadenkreuz wird rund und verwandelt sich in ein Zielfernrohr. Ist der Wilderer dann in die ewigen Jagdgründe befördert, klickt man sich wieder in die Fotosession zurück.

Jedes Bild sollte nach Möglichkeit ein Exklusiv-Porträt sein: Hast du beispielsweise vier Löwen fotografiert, gibt es für den ersten 800 Punkte, für den zweiten 400, der dritte ist noch 200 wert und der vierte zählt ganze null Punkte. Es bringt also nichts, mehr als drei Bilder von einem Tier zu machen. Ist der Film endlich voll (ohne daß du zuvor den Wilderern zum Opfer gefallen bist), zeigt der Amiga alle Fotos mit den jeweiligen Punkten auf dem Bildschirm. Wer zuwenig erreicht hat, muß den Spielabschnitt erneut bewältigen. Wenn die „Freundin“ dann mit deinen Leistungen zufrieden ist, geht es mit der nächsten Landschaft und neuen Tieren weiter.

Safari Guns ist ein wahrer Augenschmaus: Wunderschöne Landschaftsbilder und perfekt animierte Tiere zeugen von grafischer Perfektion. Obwohl der Handlungsablauf recht simpel ist, spielen wir das Game in der Redaktion recht gerne: Anfangs ist es überhaupt kein Problem, Fotos von den herumflatternden und -galoppierenden Tieren zu schießen und nebenbei ein paar Wilderer zu erledigen; ab Level vier wird's dafür ganz schön schwierig!



Der Amiga Joker meint:
Eine Fotosafari, wie sie der Amiga noch nie gesehen hat – beeindruckend!

Wer auf Spiele mit einfachem Spielprinzip und wunderschöner Grafik steht, sollte sich Safari Guns unbedingt zulegen – allein die afrikanische Buschtrommelmusik und die realistischen Tier-Sounds sind das Geld schon wert. (Carsten Borgmeier)



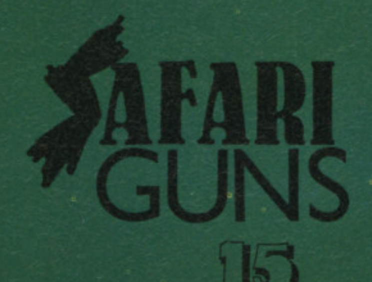
Safari Guns

Grafik:	91%
Sound:	89%
Handhabung:	84%
Motivation:	80%
Gesamt:	86%

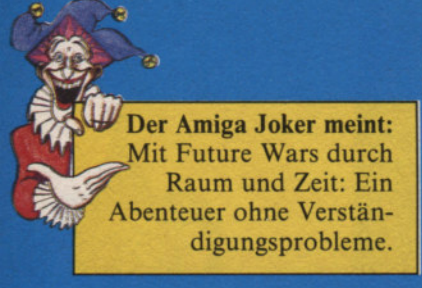
Für Anfänger
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: New Deal Productions
Bezug: Bomico
Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt 90
Tel.: 0 69/70 60 50

Spezialität: Safari Guns kommt auf zwei vollgepackten Disketten daher (Grafik!). Die Highscores werden auf Disk gespeichert.





Als erstes Cinematique-Game preisen Delphin Software ihr neues Zeitreise-Abenteuer an. „Cinematique“ hat logisch etwas mit Kino zu tun und bedeutet, daß bei diesem Grafik-Adventure nichts mehr über die Tastatur eingegeben werden muß.



Der Amiga Joker meint: Mit Future Wars durch Raum und Zeit: Ein Abenteuer ohne Verständigungsprobleme.

FUTURE WARS

TIME TRAVELLERS

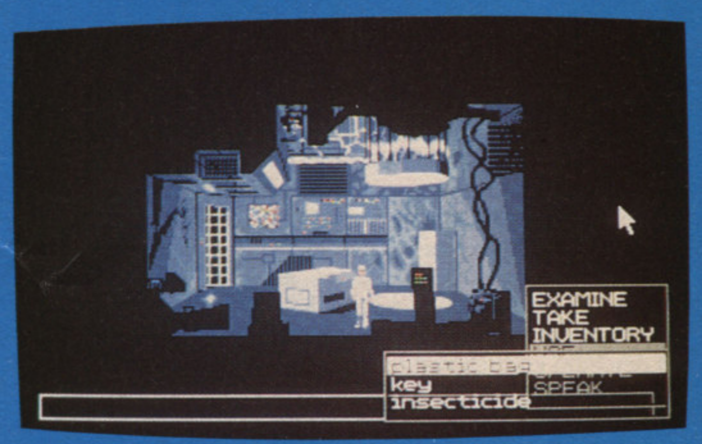
Ganz so taufrisch, wie die Anleitung meint, ist diese Idee allerdings nicht – andere Hersteller, beispielsweise Ubi Soft, haben in der Vergangenheit schon einige Spiele dieser Art (mit Erfolg) herausgebracht. Aber egal, ob revolutionär oder nicht, die Steuerung ist auf alle Fälle angenehm einfach: Zur Interaktion ruft man mit der rechten Maustaste das Auswahlmenü auf; die jeweilige Aktion wird dann mit der linken Taste aktiviert. Leider gibt es nur ganze fünf davon: Examine, Take, Use, Operate und Speak. Ich finde das etwas dürftig, aber immerhin vereinfacht es die Suche nach dem richtigen Lösungsweg, da man nicht übermäßig viel auszuprobieren braucht. Ein Druck auf beide Maustasten fördert das User-Menü zutage; Pause, Restart, Laden und Speichern sind möglich. Der Held des Geschehens wird selbstverständlich ebenfalls mit der Maus gesteuert.

Sobald der lauschige Titelsong verklungen ist, findest du dich als Fensterputzer auf der Arbeitsbühne vor einem riesigen Glashochhaus wieder. Der Boss scheint mit deinen Leistungen nicht besonders zufrieden zu sein, jedenfalls schnauzt er dich durch ein geöffnetes Fenster ordentlich an. Gerade dabei muß dir auch noch der Wassereimer umfallen – Künstlerpech! Nach dieser Standpauke verlierst du die Lust an dem Frustjob (verständlich) und gehst lieber auf Entdeckungsreise. Ja, und schon bist du der nichtsahnende Held einer Science Fiction-Story aus dem 43. Jahrhundert: Klammheimlich haben Außerirdische damit begonnen, Mutter Erde anzugreifen! Zwar wurde ein undurchdringlicher Schutzschild um unseren Planeten errichtet, doch die Aliens sind auch nicht dumm – durch Sabotage gelang es ihnen, in die Vergangenheit vor der Entwicklung des Schilds zu reisen. Dort wollen sie jetzt an strategisch wichtigen Stellen Bomben installieren, um dann später in der Gegenwart durch eine Fernzündung den Schild außer Kraft zu setzen. Ein feingesponnener Plan! Aber die Fremdlinge haben die Rechnung ohne unseren frustrierten Fensterputzer gemacht: Seine (deine) ungewollte Mission teleportiert ihn ins Mittelalter, in prähistorische Zeiten und in die entfernteste Zukunft. In jedem Screen gilt es, den richtigen Lösungsweg zu finden, um sich langsam aber sicher zur endgültigen Welterrettung vorzuarbeiten.

Die gestellten Aufgaben sind recht knifflig, aber nie unfair. Dazu bietet Future Wars (teilweise animierte) Grafiken, die sich wirklich sehen lassen können, und eine realistische Geräuschkulisse. Auf einen Kopierschutz wurde zur Freude aller Festplattenbesitzer verzichtet, dafür muß man zwei Grafikausschnitte mit Hilfe des Rasters in der (englischen) Anleitung ermitteln. Fazit: Future Wars ist zwar keine Offenbarung, aber ein schönes Abenteuerspiel, mit dem auch Einsteiger auf Anhieb umgehen können. (wh)



Ein Fensterputzer auf Abenteuerurlaub



Irgendwo muß doch die Lösung versteckt sein!

Future Wars

Grafik:	78%
Sound:	73%
Handhabung:	79%
Motivation:	86%
Gesamt:	79%

Für Anfänger
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Delphine Software
Bezug: Joysoft
Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 02 21/44 30 56

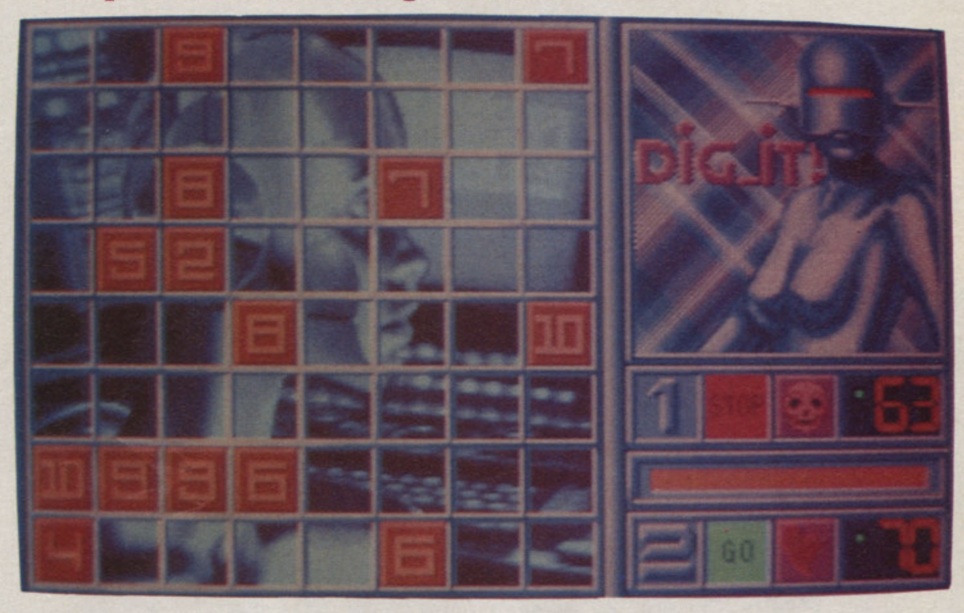
Spezialität: Zwei Game-Disketten, bis zu zehn Speicherstände lassen sich auf einer separaten Save-Disk abspeichern. Eine komplett eingedeutschte Version des Spiels ist in Vorbereitung.

BLUE ANGEL 69

Bei den meisten Strategiespielen setzt bekanntlich das große Gähnen ein, sobald der Computergegner bezwungen ist. Jetzt heißt es, Strategen aufgewacht: „Magic Bytes" muntert müde Gambler auf – mit prallen Busen rassiger Roboterfrauen!



Der Amiga Joker meint:
Blue Angel 69 ist ein heißes Strategiespiel für kalte Winterabende!



Laszive Robot-Ladies: Die Sex- Symbole jedes Feinmechanikers?

Sicher wird sich der eine oder andere Lustmolch das Programm nur zulegen, um auf blanke Roboterbeinchen zu starren. Sei's drum, Blue Angel 69 hat eine Menge mehr zu bieten! Das simple aber fesselnde Spielprinzip macht den eigentlichen Reiz der Sache aus: Oberflächlich betrachtet geht es darum, durch das Wegnehmen von Steinen auf einem Spielbrett langsam aber sicher ein Gitter freizulegen – dahinter verbirgt sich dann ein frivol posierendes Robotweibchen. Erst wenn alle Steinchen abgeräumt sind, öffnet sich das Gitter, und man darf sich in aller Ruhe an den Grafiken gütlich tun. „Fein", höre ich Euch sagen, „aber das kann doch nicht alles sein?". Don't worry, eine ordentliche Portion Gehirnakrobatik wird schon verlangt...

Jeder Spielstein ist mit einer Nummer von 1-11 gekennzeichnet: Alle violetten Steine schreiben den angegebenen Wert auf dem Konto gut, die roten hingegen ziehen Punkte ab! Nun darf aber ein Spieler nur die Steinchen vom Brett nehmen, die in waagrechten Reihen liegen, die senkrechten Reihen sind dem Gegner vorbehalten. Es gilt also, den Kontrahenten durch kluge Planung in eine möglichst ungünstige Auswahlsituation zu manövrieren, so daß er in seiner Spalte nur Steine mit negativer oder niedriger Punktzahl aufnehmen kann. Ganz klar: Wer am Ende einer Runde die höhere Punktzahl vorweisen kann, ist der glückliche Gewinner. Im Ein-Spieler--Modus bedeutet das freilich, daß zuerst der Amiga besiegt sein will, ehe sich das Gitter öffnet, und man den begehrlichen Blick über das versteckte Blech-Nymphchen streifen lassen darf!

Insgesamt gibt es zehn verschiedene Grafiken zu bestaunen, wobei man anfangs recht schnell zu Erfolgserlebnissen kommt ... spätestens nach dem siebten oder achten Bild werden aber auch gewitzte Spieler ganz schön ins Schwitzen geraten. Für Abwechslung sorgen verschiedene Spielmodi, wie Züge mit Zeitlimit oder der besonders knifflige „Hide Mode". Hier werden dem Strategen nur die aktuellen Reihen oder Spalten am Screen angezeigt, der Rest des Bretts bleibt verdeckt. So wird die Vorausplanung doch ganz erheblich erschwert, was die Motivation auch für Profi--Tüftler am Kochen hält!

Blue Angel 69 ist auf alle Fälle ein gefundenes Fressen für ausgehungerte Strategie-Fans, auch wenn die Robotmädels etwa so erotisch wirken wie ein verrotteter Toaster. Das spannende Gameplay und die vielen originellen Details machen das Spiel allemal zu einer lohnenden Anschaffung! (Carsten Borgmeier)



Blue Angel 69

Grafik:	74%
Sound:	61%
Handhabung:	89%
Motivation:	88%
Gesamt:	78%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 85,-DM
Hersteller: Magic Bytes
Bezug: Bomico
Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt 90
Tel.: 0 69/70 60 50

Spezialität: Apropos originelle Details: Im Vorspann gibt ein digitalisierter Amiga das Auswahlmenü auf einem Minibildschirm aus. Auch das erotische „Your turn, player one", das eine weibliche Digi-Stimme aus den Boxen haucht, ist nicht zu verachten!



Ab ins kühle Naß:

TOOBIN'

Seit geraumer Zeit beglückt „Domark“ uns Amigianer mit immer neuen Umsetzungen von Atari-Automaten. Das jüngste Werk der Engländer verspricht ein feucht-fröhliches Vergnügen ganz besonderer Art!

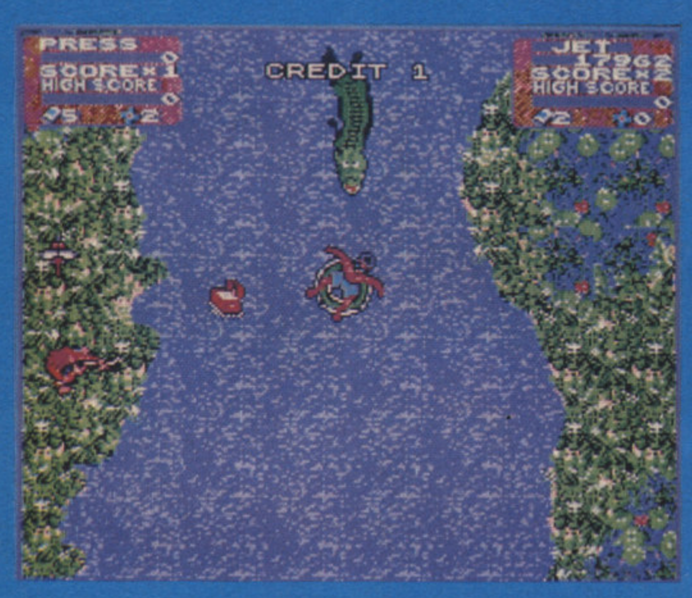
Der Amiga Joker meint: Alle Achtung: Spielerisch steht Toobin' der Arcade-Vorlage kein bißchen nach!

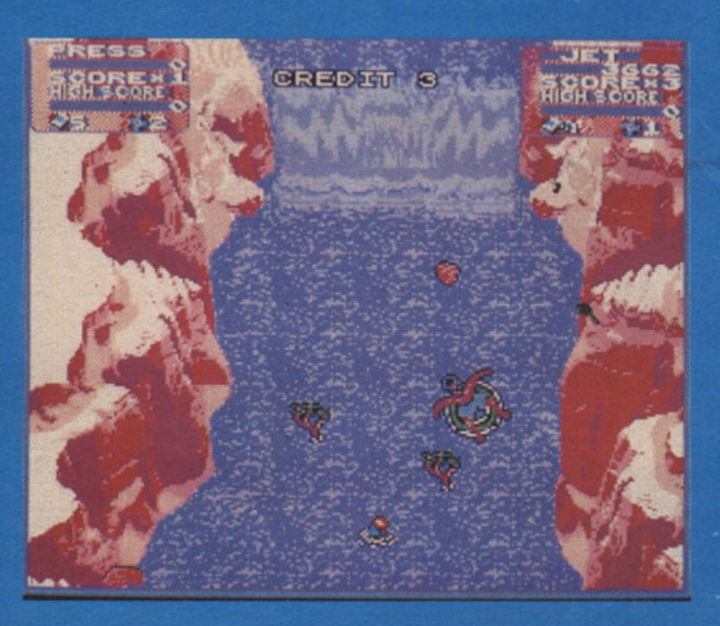
Schon die Entstehungsgeschichte der Automatenversion hört sich einigermaßen kurios an: Atari hatte eigentlich vor, eine stinknormale Kajak-Simulation zu programmieren. Als besonderer Gag sollte anstelle des Steuerknüppels ein echtes Paddel an der Arcade-Maschine installiert werden, was sich jedoch produktionstechnisch nicht realisieren ließ. Seither rauscht man mit einem Gummireifen anstatt des Kajaks den reißenden Strom hinab!

So auch bei der Amigaversion: Bif und Jet, zwei sonnenbebrillte Jünglinge der Marke „extracool“, treiben mit den Händen rudernd einen mit Strudeln und Stromschnellen gespickten Fluß entlang. Um das Punktekonto aufzustocken, müssen etliche Wildwasser-Tore durchschippert und verschiedene umherschwimmende Gegenstände aufgesammelt werden. Erschwert wird das Unterfangen durch zahlreiche groteske Gegner (Kamikaze-Pinguine, Aliens, Punker, etc.), bei deren Berührung dem Reifen die Luft ausgeht. Um sich zu verteidigen, wirft man den Viechern Coladosen an den Kopf, die in großer Zahl das Gewässer verschmutzen – wer keine Munition mehr hat, muß eben geschickt manövrieren, bis wieder Nachschub auftaucht.

Aber die Sache wird noch interessanter: Die Programmierer haben ein wenig bei „Out Run“ abgeguckt und jede Menge Abzweigungen und Wasserfälle in die Strecken (Amazonas, Colorado, Nil und sogar ein Mars-Strom!) eingebaut, was für eine zusätzliche Portion Spielspaß und Abwechslung sorgt. Auch für die Steuerung des Vehikels hat man sich etwas Besonderes einfallen lassen: Horizontale Stickbewegungen drehen den Reifen, während mit vertikalen Bewegungen beschleunigt, bzw. abgebremst wird. Das ist zwar anfänglich etwas gewöhnungsbedürftig, macht die Sache aber erst so richtig lustig! Ach ja – der berüchtigte Blechbüchsen-Wurf erfolgt natürlich per Feuerknöpfchen.

Gefährliche Flußfahrt: Killerangler am Ufer, und im Wasser wimmelt es von Schlangen und Krokodilen.





Das muß man den Jungs von Domark lassen, der Spielwitz des Automaten kommt voll rüber! Besonders die Zwei-Spieler-Option macht höllisch Spaß, da man mit dem Partner gleichzeitig über den Schirm flitzt. Dafür ist die technische Seite nicht ganz befriedigend: Bei hoher Geschwindigkeit wird das Scrolling leicht ruckelig, außerdem hätten die Sprites getrost etwas detailfreudiger ausfallen können. Auch die Darstellung des Wassers durch das allseits bekannte Color Cycling ist nicht der Gipfel der Programmierkunst! Erfreulich hingegen: die vielen verschiedenen Musikstücke und die gelungenen Soundeffekte – zumindest akustisch ist das Game Spitzenklasse!

Gelegenheits-Gambler seien allerdings gewarnt: Toobin' ist bestimmt kein leichtes Spiel, daran ändern auch die drei Leben und der dreimalige Continue-Modus nichts!

(Manuel Semino)

Toobin'

Grafik:	69%
Sound:	84%
Handhabung:	74%
Motivation:	73%
Gesamt:	75%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 59,– DM
Hersteller: Domark/Tengen
Bezug: Bomico
Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt 90
Tel.: 0 69/70 60 50

Spezialität: Die Anleitung ist etwas dürftig ausgefallen. Gleiches gilt für die Highscores – man darf sich lediglich mit schlappen drei Buchstaben verewigen, und die werden nichtmal abgesaved!

EYE OF HORUS



Der Amiga Joker meint:
Götter, Gräber und ein Joystick: Eye of Horus bringt Pharaonen-Flair auf den Amiga!

Lange bevor der Fuß eines Menschen die Erde betrat, trugen im alten Ägypten die Götter ihre Zwistigkeiten darauf aus: Seth meuchelte seinen Halbbruder Osiris dahin, dem es als letzte irdische Heldentat noch gelang, mit seiner Gattin Isis einen Sohn zu zeugen, der den Namen Horus erhielt. Diesem gelang es zwar, seinen Vater zu rächen, aber unglücklicherweise sollte der göttliche Friede nur ein paar Äonen dauern.

Bei der Errichtung des Grabes für Osiris war nämlich ein kleiner Baufehler passiert, weshalb die Seelen einiger Toten bisher vergeblich auf ihre Rettung warten. Die einzige Lösungsmöglichkeit ist eine Neuauflage des alten Kampfes: Als Horus muß der Spieler die Einzelteile eines unbekannten Königs finden und zusammenfügen, um erstmal die nötige Kraft zu bekommen. Abwechselnd in menschlicher Form oder als Falke auftretend, irrt man sammelnd (Körperteile / Waffen / Amulette / Schlüssel) und schießend (unter anderem Papyrus-Pfeile!) durch das Innere eines Königsgrabes, in dessen Tiefe sich der böse Seth verborgen hält.

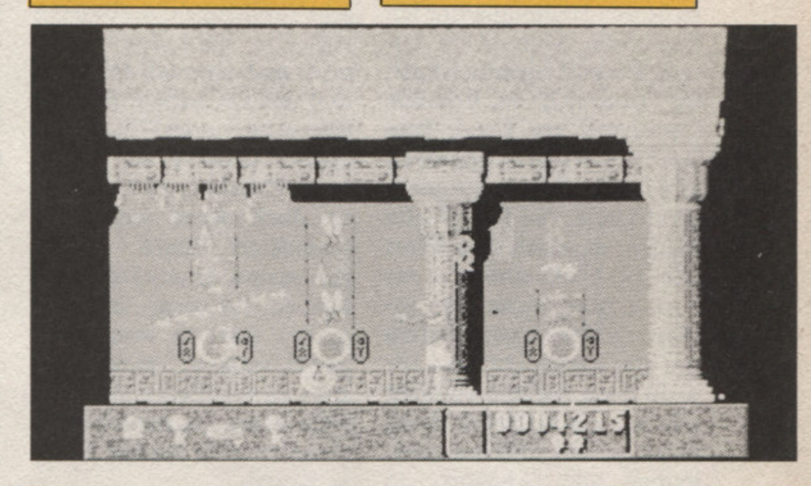
Die Grafik ist von altägyptischer Pracht, Animation und Scrolling genügen ebenfalls früh- und neuzeitlichen Maßstäben. Leider haucht Horus seine drei Leben allzu schnell aus, trotz der sauberen Steuerung haben ungeübte Joystickartisten kein leichtes Spiel. Und der Umstand, daß als Gegner eigentlich nur animierte Hieroglyphen durch die Pyramide schwirren, drückt ein bißchen auf die Motivation, sodaß trotz des stimmigen Sounds und der guten Grafik ein paar Wünsche offenbleiben. (ur)

Spezialität: Papier und Bleistift bereit legen: Kartenzeichnen ist angesagt. Für die Paßwortabfrage wird die (deutsche) Anleitung benötigt, der Box liegt ein Poster bei.

Eye of Horus

Grafik:	79%
Sound:	72%
Handhabung:	72%
Motivation:	69%
Gesamt:	73%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 85,– DM
Hersteller: Logotron
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66/40 31



Hier kommt wieder – täterätä – unser Up & Down mit *Euren* Spiele-Hits! An der Spitze hat sich nicht viel geändert – aber urteilt selbst...

Also, über mangelnde Beteiligung können wir bei Gott nicht klagen. Is' ja irre, wie fleißig Ihr mitmacht, nur weiter so! Trotz dem schier unglaublichen Andrang wurde natürlich wieder jede Zuschrift auf's Genaueste überprüft und ausgewertet. Nach stundenlanger Arbeit im geheimen Kämmerchen, stürzte Brigitta – sie ward seit Tagen nicht mehr gesehen – aus ihrem Zimmer und gab uns voll Stolz die neuen Charts bekannt. Hier sind sie: die Top-Ten der Amiga-Games!

1. (1) POPULOUS
2. (9) XENON II
3. (8) SHADOW OF THE BEAST
4. (–) KICK OFF
5. (5) OIL IMPERIUM
6. (–) RVF HONDA
7. (–) BATMAN THE MOVIE
8. (6) SIM CITY
9. (2) ELITE
10. (4) F-16 FALCON

Wie immer geben die Ziffern in den Klammern an, wie das jeweilige Game im Vormonat plaziert war. Auch wie immer, findet Ihr sämtliche Gewinner des Monats in der Ruhmeshalle. Nicht wie immer, sondern heute zum ersten Mal, spiegeln auch die Flop-Five *Eure* Meinung wider. Wenn Ihr also wissen wollt, welche Spiele Ihr Euch nicht kaufen dürft, dann – ja dann bleibt es Euch nicht erspart, noch weiter zu lesen...



1. CONFLICT EUROPE
2. WAR MACHINE
3. REAL GHOSTBUSTERS
4. WINTER EDITION
5. TIGER ROAD

So, das war's wieder mal. Natürlich werden auch diesmal wieder unter allen Einsendungen drei brandheiße Games und drei Joker-Shirts verlost. Also, nicht nachlassen, wer etwas gewinnen will, schreibt eine Postkarte mit seinem Tip (oder einer kompletten Hitparade) an:

Joker Verlag
Up & Down
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar

Tschüß Leute, wir halten Euch die Daumen!

LESER BRIEFE

Auf allgemeinen Wunsch haben wir unsere Mailbox also erweitert – und dennoch finden leider nicht alle Briefe Platz. Ach ja, die Qual der Wahl . . .

Ich habe ein Anliegen,

zu dessen Stellungnahme ich Euch bitte. Schreibt Ihr Eure Zeitschrift eigentlich auch für Österreich? Ja, Freunde Österreich, ein Land, kein Vorort von Deutschland! Es gibt hier in Österreich genügend Leute, die Eure Hefte kaufen, dennoch kein Wort über sie. Nicht einmal in der Erstausgabe. Sicher, die anderen Softwarezeitschriften tun dies auch nicht, aber Ihr wollt doch hoffentlich nicht sein wie die anderen! Es ist nicht gerade unterhaltsam, immer alle Angaben in Mark zu lesen, weil wir die Produkte ohnehin nicht zu diesen Preisen bekommen. Sie dienen in manchen Fällen nicht einmal als Richtlinie . . .
beschwert sich Albert Knorr aus Wien

Zuerst einmal: Hallo, Ihr da in Österreich und natürlich auch Ihr in der Schweiz! Wir freuen uns tierisch, daß es Euch gibt, Ihr dürft nicht glauben, daß wir Euch ignorieren. Leider können wir nicht alle Preise auch in ÖS und in SFR angeben, da diese so nur für die genannte Bezugsquelle gelten (und selbst da kommt es oft noch zu Änderungen, deshalb auch stets unser „ca." vor jedem Preis). Wollten wir also der Aufforderung nachkommen, müßten wir auch je einen österreichischen und einen Schweizer Händler nennen – und wieviel (besser gesagt, wie wenig) Platz bliebe da noch für den Test? Seid uns nicht happig deswegen und habt Verständnis für unsere Lage!

Hallo, Joker Redaktion

Seht Euch doch mal die beiliegende Zeichnung an! Falsch geraten, ich bin nicht Chefzeichner bei Walt Disney, sondern nur ein armer, 15-jähriger Knabe, der sich sein Taschengeld aufbessern will (Ihr habt doch wohl nicht gedacht, daß Ihr mich und meine Arbeit für lau bekommt, oder???). Also: meine Antwort auf Euren Joker (Michael als Hofnarr) ist doch wohl nicht von schlechten Eltern. Solltet Ihr meine Qualitäten verkennen (überlegt es Euch gut!!!), wäre es wohl nicht zuviel verlangt, mein Bildchen zu veröffentlichen. Ich wäre dann eventuell bereit, einen zweiten Amiga Joker zu kaufen . . .
schreibt Sascha Goussetis aus Dortmund.

Tja, wir werden uns hüten! Damit Du siehst, daß wir guten Willens sind, und weil selbst Michael Spaß versteht (zumindest manchmal!), hier also Deine Zeichnung. Die Ähnlichkeit ist verblüffend . . .

Bravo!

Endlich hat es mal jemand geschafft, eine gute und informative Softwarezeitung auf die Beine zu stellen. Gute Ideen wie z.B. Praxis, Public Domain, Humor oder In-Szene heben diese Zeitschrift aus den anderen hervor. Besonders die Crackerberichte interessieren mich sehr, denn fast jeder hatte doch schon mal eine Raubkopie in der Hand. Aber nun habe ich genug Süßholz geraspelt, kommen wir zu den schlechten Teilen von Amiga Joker: Die Hülle und Fülle läßt zu wünschen übrig, und die Bewertungen . . .? Daran gibt es eigentlich nur die Gesamtnote zu kriti . . . ähhh . . . bemängeln. Ihr nehmt die vier Ergebnisse, addiert diese und teilt das Ganze dann wieder durch vier. Das finde ich nicht gut, denn nach dieser Note verteilt Ihr auch den Hitjoker. Stellt Euch mal vor, es gibt ein Spiel mit miserabler Grafik, Pieps-Sound und einer Motivation von 91%. Das Spiel bringt fetzige Stimmung . . . und eine lausige Gesamtnote. Ist denn das gerecht?
fragt ein „zufriedener Leser", anonym.

Ehe wir nun dazu Stellung nehmen, noch ein zweiter Brief zu diesem Thema:



MAILBOX

Wo fängt man am besten an?

Also: eine derartige reine Softwarezeitschrift, speziell für die Wundermaschine Amiga, hatte ich bis jetzt immer vermißt. So ging es sicherlich auch vielen anderen Freaks. Nun aber zum Bewertungsmaßstab: Die Aufmachung der Bewertungskästchen wußte durchaus zu gefallen. Die Idee, diese mit entsprechenden Grimassen zu verzieren, ist zwar nicht neu, aber die Ausführung hier ist superb. Die Bewertungen prozentual zu halten, finde ich gut, die Anmerkungen „Spezialität“ und „Der Amiga Joker meint“ sind ebenfalls gelungen. Zu den Bewertungskriterien müßte man allerdings noch den Punkt „Spielablauf“ ergänzen, denn manche Spiele hat man in seiner Art und von der Spielidee her schon zu oft gesehen. (Spielablauf: Populous 96%, Shadow of the Beast 56%). Shadow of the Beast mag ja technisch perfekt sein, aber eintöniges Herumrennen sorgt doch nicht für den nötigen Fun?!
schreibt Sascha aus Bückeburg.

Tja, bezüglich unseres Bewertungssystems haben wir nun schon etliche Briefe in der Art erhalten. Hier also ein paar Worte zu diesem Problem: Wir finden, jedes Spiel muß in seiner Sparte bewertet werden. So zum Beispiel kann ein Action-Spiel meist nicht mit einem neuen, besonders originellen Spielprinzip aufwarten – springen, laufen, ballern – es ist doch oft dasselbe. Die Motivation eines solchen Spieles besteht letztendlich meist darin, daß man wissen will, wie das nächste Monster (Level) aussieht. Ist das schön gelungen, ist die Motivationsnote entsprechend, wenn nicht, dann eben nicht. Andersrum ist es ähnlich: Kann ein Game nun mit einer außergewöhnlichen Spielidee überzeugen, bekommt es natürlich auch eine entsprechende Motivationsnote. Sind Grafik und Sound nicht überwältigend, so können wir dies aber nicht einfach unter den Tisch fallen lassen, denn gerade der Amiga ist doch in diesen beiden Punkten der King: seine Möglichkeiten sollten also auch hier ausgereizt werden. Wem schöne Grafik oder gelungener Sound nicht so wichtig ist, muß sich halt bloß an der Motivationsnote orientieren und darf nicht ständig auf die Gesamtnote schielen. Dennoch – nachdem wir wollen, daß Ihr zufrieden seid, sind wir natürlich bereit, unser Bewertungssystem etwas zu ändern. Wer also konkrete Verbesserungsvorschläge hat – schreibt uns! Wir haben für derlei Dinge stets ein offenes Ohr...

Euer Know-How...

...ist wohl wirklich nicht das Gelbe vom Ei! Erstens könnte es ruhig noch umfangreicher werden (mehr Cheats und Tips), zweitens solltet Ihr darauf achten, daß Ihr keine Tricks veröffentlicht, die schon in einer Konkurrenzzeitschrift abgedruckt waren. Der Tip zu Falcon beispielsweise fand sich schon vor einiger Zeit in einem anderen Magazin. Ansonsten bin ich recht zufrieden – daß Eure Fotos (im Vergleich zur Erstausgabe) größer geworden sind, finde ich sehr positiv...
schreibt uns Wolfgang Loreth aus Fischamend.

Hmhmmm – fein, daß Dir aufgefallen ist, um wieviel unsere Screenshots gewachsen sind. Auch das Know-How wächst – zwar etwas langsamer, aber stetig. Und was den Tip zu Falcon betrifft, dazu kommen wir gleich...

Ich muß sagen,

Eure Zeitschrift ist echt gut! Besonders die Tips und Tricks gefielen mir. Da ich sehr gerne Falcon spiele, kam mir Euer Tip wie gerufen. Ich hoffe, daß Ihr so weitermacht. Die Vorstellungen von den neuesten Spielen sind auch gelungen. Besonders, was Euer Joker immer für ein Gesicht zieht. Mir gefällt Amiga Joker besser als die anderen Amiga Magazine. Auf jeden Fall bleibe ich ein zufriedener Leser.
teilt uns Markus Konrad aus Uedem mit.

Wie man sieht, es gibt auch Leute, die besagte Konkurrenzzeitschrift nicht gelesen haben. Dennoch überprüfen wir natürlich sämtliche Tips daraufhin – wir wollen Euch logischerweise möglichst Hilfen zu neuen Games bieten, die sonst noch nirgends veröffentlicht waren. Deshalb bitten wir die „Profi-Zocker“ unter Euch an dieser Stelle: Seid doch so fair und schreibt nicht einfach woanders ab. Danke!

Erfreulicherweise

hat der Umfang von Amiga Joker zugenommen (satte 16 Seiten – es steht ja schließlich die gnadenbringende Zeit bevor!), sodaß nun mehr oder minder gute Games vorgestellt werden konnten, und auch noch Platz für weitere starke Sachen war. Erfreulich auch, daß der nächste Amiga Joker freitags und nicht sonntags (da muß ich immer in die Kirche, und mein ganzes Taschengeld landet im Klingelbeutel) erscheint. In der Hoffnung, daß mein ganzes Moos nicht wieder für Weihnachtsgeschenke (mein Erbonkel 5ten Grades aus der USA hat sich samt seiner 17-köpfigen Sippschaft angemeldet und wird uns wieder den ganzen Weihnachtsputer wegputzen) draufgeht, und ich mir so den neuen AJ leisten kann, der – was ich mir aber schwer vorstellen kann – noch besser wird, verbleibt bis demnächst ein jetzt überzeugter AJ Leser.
(Ingo Kitzel aus Ronnenberg)

Nach eingehendem Studium dieses reichlich komplizierten, und nicht weniger humorvollen Briefes, war uns eines klar: Der Fehler bezüglich des Erscheinungsdatums von AJ 12/89 hatte scheinbar verheerende Folgen. Bleibt nur zu hoffen, daß zumindest ein paar unter Euch das Heft bereits erworben hatten, ehe Ihr Euer restliches Geld den Armen der Kirche gespendet habt. In Zukunft wird AJ immer am letzten Freitag des Monats erscheinen, auch wenn wir vielleicht anderes behaupten! Übrigens, Ingo: Wann gibt's denn den feinen Puter? Manch einer von uns hat über Weihnachten noch nichts Rechtes vor...!

Zum guten Schluß mal wieder ein Wort in eigener Sache: Wir bekommen täglich einen riesigen Stapel mit lauter irre netten Zuschriften von Euch. Wenn gerade *Dein* Brief hier nicht komplett oder gar nicht abgedruckt ist, sorry, wir versuchen, möglichst neue Themen herauszupicken, damit's auch für die anderen interessant bleibt. Aber keine Sorge, wenn Ihr weiter so fleißig schreibt wie bisher, kann fast nichts schiefgehen. Vielleicht ist ja schon im nächsten Heft *Dein* Brief dabei! Hier also nochmal unsere Adresse:

Joker Verlag
Mailbox
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar



Der Amiga Joker meint: Pictionary bringt Pinselschwinger von 6–66 vor den Rechner!

Pictionary

Die „Montagsmaler“ für zuhause

Wer kennt es nicht, das fröhliche Ratespiel, bei dem ein Mitspieler einen bestimmten Begriff zeichnerisch darzustellen versucht, während die anderen laut losbrüllen, sobald sie etwas zu erkennen glauben?

Was vor einiger Zeit noch den Gästen einer beliebten Fernsehsendung vorbehalten war, darf jetzt am heimatlichen Rechner nachgespielt werden. Bei Pictionary gibt es insgesamt 2.500 Begriffe zu malen und erraten, wobei der Zeichner sowohl ein Mensch, als auch der Mikroprozessor sein kann. Da die Pinselei meist unter Zeitdruck vonstatten gehen muß, hat der Amiga in Sachen künstlerischer Qualität die Nase meilenweit vorne: Er zeichnet wirklich sehr gut ...!

Maximal vier Parteien können im Wettstreit um Punkte und Zeitboni gegeneinander antreten. Neben animierten Würfeleien auf dem Spielbrett samt passender musikalischer Begleitung, wartet das Game mit einem hochwertigen Grafikprogramm auf, das bei Bedarf einfach herabgerollt wird. Alle gängigen Optionen des „DPaint II“-Standards sind darin enthalten. Hier dürfen sich Grafik-Akrobaten und angehende Picassos nach Herzenslust austoben – der kulturlose Rest muß dann herausfinden, was der Künstler wohl gemeint hat. Schon aus Gründen der ausgleichenden Gerechtigkeit werden natürlich von Zeit zu Zeit die Seiten gewechselt, sodaß jeder mal den elektronischen Pinsel zur Hand nimmt. Pictionary ist ein gelungenes Familienspiel, das sogar eingeschworene Computer-Muffel (Tante Frieda und Onkel Erich?!) für einige Runden vor den Rechner locken könnte. (wh)

Pictionary

Grafik:	63%
Sound:	61%
Handhabung:	74%
Motivation:	82%
Gesamt:	70%

Für Anfänger
Preis: ca. 85,– DM
Hersteller: Domark
Bezug: Bomico
Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt 90
Tel.: 0 69/70 60 50

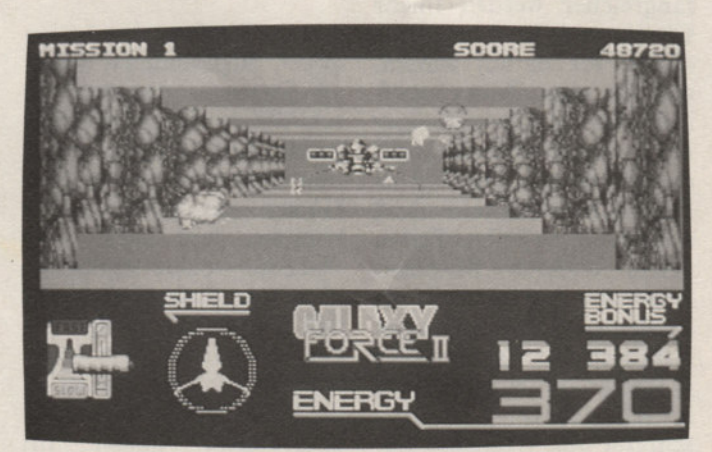
Spezialität: Kein Kopierschutz, Anleitung und Programm sind in Deutsch. Ach ja: Bomico tritt von jedem verkauften Spiel eine Mark an die „Aktion Sorgenkind“ ab!

Galaxy Force

Schon wieder Zoff im Space!

Raus aus den Federn und ab ins All! In „Activisions“ neuestem 3D-Action-Game geht's gegen eine fiese Weltraummacht, die den schönen Planeten Junos ruiniert hat, um dort eine Basis aufzustellen.

Immerhin fünf verschiedene Welten müssen per Raumgleiter durchforstet werden, bis man im sechsten Level zum endgültigen Show Down gegen das feindliche Imperium antreten darf. Wo man beginnen mag, bleibt dem Spieler selbst überlassen – in einem Anfangsmenü hat man die Qual der Wahl. Doch für welche Welt man sich auch entscheidet, der Spielablauf bleibt stets der gleiche: Was immer man unterwegs trifft – wenn es sich bewegt, muß es abgeballert werden!
Zunächst flitzt man über eine dürftig gestaltete Oberfläche und schießt auf gegnerische Objekte, die in



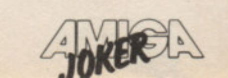
wahnsinniger Geschwindigkeit herandüsen. Sodann geht's in ein dreidimensionales Labyrinth, wo zunächst Energie nachgetankt und dann die feindliche Festung zerstört werden muß. Wer viele Abschüsse vorzuweisen hat, erhält auch entsprechend mehr Energie für den kommenden Level.
Galaxy Force erinnert stark an „Afterburner“: Nicht eben schön, aber dafür höllisch schnell! Wer sich nicht daran stört, daß die gesamte untere Bildschirmhälfte den (nur mäßig sinnvollen) Kontrollinstrumenten vorbehalten ist, erhält ein unterhaltsames Action-Spektakel mit ansprechender Sound-Untermalung. Perfektionisten sollten das Game jedoch vor dem Kauf probespielen. (ur)

Galaxy Force

Grafik:	64%
Sound:	70%
Handhabung:	70%
Motivation:	72%
Gesamt:	69%

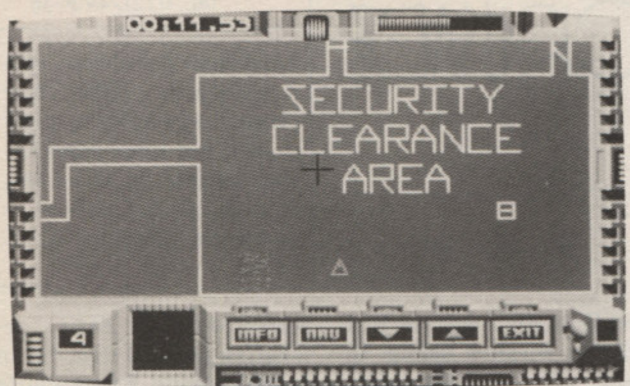
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 85,– DM
Hersteller: Activision
Bezug: International Software
Postfach 830110
5000 Köln 80
Tel.: 0221/604493/96

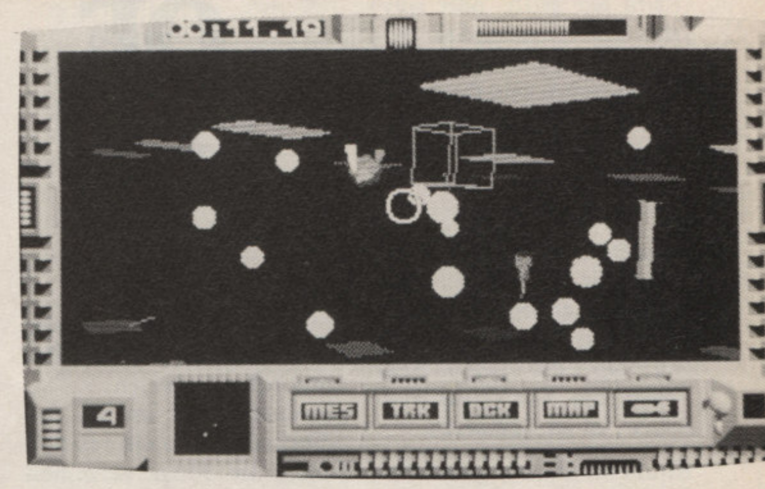
Spezialität: Wer mehr oder weniger Speed will, muß sich mit den Tasten A/Z herumschlagen. Die Highscoreliste wird abgesaved.



INTERPHASE

Wurde ja auch Zeit, daß mal jemand ein Computerspiel macht, das aussieht wie die nächtlichen Alpträume eines durchgedrehten Mathe-Lehrers! Herausgekommen ist eine Mischung aus Shoot 'em up und Strategie, die vor allem durch die tolle Vektorgrafik im Stil von „Starglider 2", „Carrier Command" oder „Elite" besticht.





Ein Ausflug in die verwirrende Welt der Geometrie

Interphase spielt in einer Zukunft, in der niemand mehr an TV, Video oder Kino interessiert ist. Zur Freizeitgestaltung schließt sich der Konsument von morgen direkt an „Dream Tracks" an, die andere Erlebniswelten perfekt simulieren. Chad ist einer der begabten Träumer, die solche Traum-Szenarios produzieren. Zu seinem Entsetzen stellt er eines Tages fest, daß sein neuestes Werk so manipuliert wurde, daß es den Verstand seiner Benutzer zerstören kann. Ja, und was machen wir jetzt? Klar, das olle Ding finden und kaputthauen, ganz wie gewohnt, denn „das Schicksal sämtlicher mit Intelligenz begabten Wesen künftiger Generationen hängt allein von Ihnen ab", wie die Anleitung so schön sagt. Gut, wenn's denn sein muß, dann retten wir halt die paar Figuren – ist aber gar nicht so leicht, wie sich's anhört!

Chad hat sich das folgendermaßen gedacht: Seine Freundin Kaf-E erledigt die Dreckarbeit und schleicht sich zum Aufnahmestudio im 12. Stock der Dream Track Corporation, während er sein Hirn mit dem Computer der Corporation verbindet, um sie heile durch das Sicherheitssystem des Gebäudes zu schleusen. Vor jedem Stockwerk (Level) kann man sich dessen Grundriß ansehen und die günstigste Route für Kaf-E austüfteln. Zu diesem Zweck darf auf der Blaupause des Gebäudes nach Herzenslust gezoomt werden, was dem Game einen chicen Hauch von High Tech gibt. Per Maus oder Tastatur (fast gleiche Steuerung wie „Starglider 2") wird dann zur 3D-Vektorgrafik gewechselt, wo den Spieler eine abstrakte Landschaft mit herumschwirrenden geometrischen Objekten erwartet. Einige davon sind böse Roboter, die der armen Kaf-E an die Wäsche wollen, und deshalb mittels Bordkanone oder Rakete aus dem Weg geräumt werden müssen. Zur Orientierung während des Spiels dienen Kaf-E's Mitteilungen und ein Navigationscomputer.

Wie das erste Stockwerk zu knacken ist, wird in der (deutschen) Anleitung beschrieben, in den oberen Etagen nimmt der Schwierigkeitsgrad ständig zu. Interphase ist das Richtige für Tüftler, die auch ein bißchen Action haben wollen – mir wurd's nach einiger Zeit dann doch langweilig, grundsätzlich sieht nämlich jede Spielstufe ziemlich gleich aus. Dennoch: Das Scrolling ist sagenhaft schnell, und die Soundeffekte sind durchaus stimmig. Auch steht das Programm trotz der komplexen Grafik komplett im Speicher.

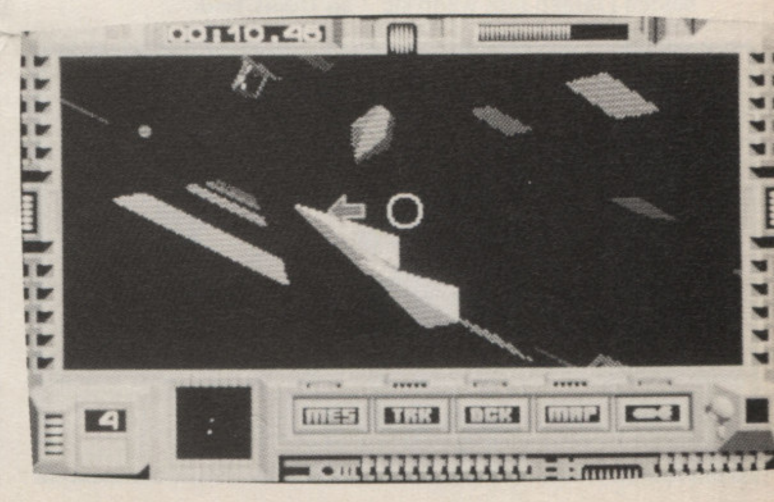
An diesem Spiel werden sich noch viele Geister scheiden, es ist ein typischer Vertreter der Gattung „totale Begeisterung oder totale Ablehnung". Ein Probespielchen vor dem Kauf ist daher dringend anzuraten – dann muß jeder selbst entscheiden... (mm)

Interphase

Grafik:	76%
Sound:	52%
Handhabung:	73%
Motivation:	71%
Gesamt:	68%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Imageworks
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

Spezialität: Spielstände lassen sich abspeichern, allerdings nur ein Spiel pro Disk.



Bevor jetzt wieder einer motzt: Das Game sieht in Farbe auch nicht viel anders aus!

Planet of Lust

Grafik:	48%
Sound:	38%
Handhabung:	26%
Motivation:	12%
Gesamt:	31%

Für Anfänger
Preis: noch offen
Hersteller: Free Spirit
Bezug: noch offen

Spezialität: Ist man bei Free Spirit nur geizig, oder läßt sich mit Computer-Sex der Marke „Billigsdorfer" (gottlob!) wirklich kein Geld machen: Die knappe Anleitung ist doch tatsächlich mit dem Kopierer erstellt!

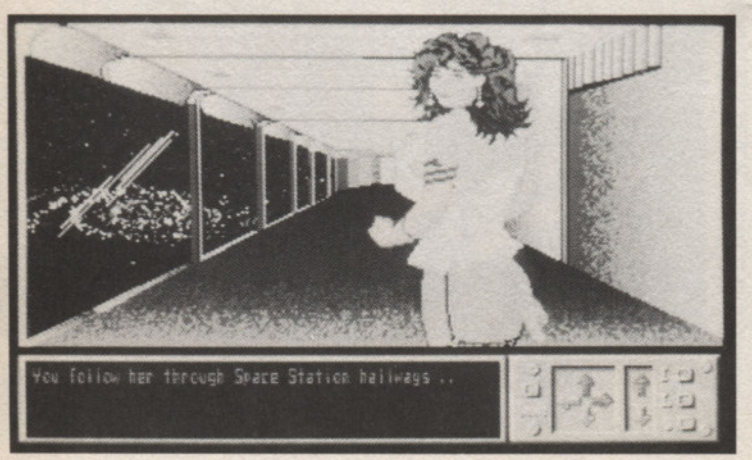


Planet of Lust

Volle Deckung, Brad Stallion ist wieder mit offenem Hosenlatz unterwegs! Das kann nur eines bedeuten: Der Nachfolger des seichten Sex-Adventures „Sex Vixens from Space" ist im Anmarsch.

Kaum zu glauben, aber der Lust-Planet schafft es sogar, den Vorgänger noch zu unterbieten: Die zum Verwechseln ähnliche Verpakkung beinhaltet zwar wieder zwei Disketten, allerdings ist der Vorrat an Grafiken von 33 auf 21 zusammengeschrumpft – und die taugen nicht viel!
Zur Story: Unser Held, der Zuchthengst Brad, ist unterwegs, um das Hauptquartier des verrückten Dr.Dildo zu finden, der die Existenz des Sex-Planeten Erotiac bedroht. Um den Bösewicht unschädlich zu machen, bedarf es der Unterstützung einer Hohepriesterin sowie einer Prinzessin mit dem bedeutungsschweren Namen Orgasma. Freilich helfen die beiden Damen nur, wenn sie zuvor eine Kostprobe der Liebeskünste unseres Potenzprotzes erhalten...
Gesteuert wird im Stil der Mindscape-Adventures (ich hoffe, die Jungs verzeihen mir den Vergleich!) mit der Maus, zur Konversation dient ein Parser, der vielleicht zehn Wörter versteht. So hangelt man sich halt von Bild zu Bild, versucht, sich von der beständig dahindudelnden Musik nicht einschläfern zu lassen, und wartet im Übrigen, bis man endlich ein nacktes Mädel zu Gesicht bekommt. Wenn es dann soweit ist, kommt die große Enttäuschung: Ein Blick auf das aktuelle Playboy-Titelbild ist wesentlich erregender! Hier wird allein auf sexuelle Neugierde spekuliert und dann noch nicht mal etwas geboten – zum Vergessen! (wh)

Die Akteure sehen aus wie der Rest des Games: besch...



Stellar Crusade

Grafik:	24%
Handhabung:	51%
Motivation:	39%
Gesamt:	38%

Für Experten
Preis: ca. 85,– DM
Hersteller: SSI
Bezug: Joysoft
Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 02 21/44 30 56

Spezialität: Zwei Disks, kein Kopierschutz. Das Programm ist komplett mausgesteuert, wer einen menschlichen Gegner zur Hand hat, darf gegen ihn antreten – ansonsten springt der Rechner ein.

Stellar Crusade

Mein Gott, die Jungs von SSI sind aber wirklich fleißig: In ihrem neuesten Strategie-Epos ziehen zwei rivalisierende Gruppen durchs All, um in einem verrückten Rennen gegen die Zeit die Herrschaft über das Universum an sich zu reißen.

Der Spieler übernimmt natürlich die Führung einer der verfeindeten Parteien und macht sich auf die Socken, um möglichst ertragreiche Sterne aufzutun und zu kolonialisieren – ehe der Gegner die gierigen Hände danach ausstreckt. Langsam aber sicher werden Farmen, Minen und Industrie angesiedelt, Schiffswerften sorgen für die dringend benötigte Sternenflotte, und Trainingscenter bilden die Kampftruppen heran. Sobald eine solide wirtschaftliche Basis geschaffen ist, darf man daran gehen, eigene Raumschiffe zu entwerfen und so eine schlagkräftige Flotte aufzubauen. Nur wer eine gut geölte Kampfmaschinerie auf die Beine stellt, kann Herrscher der Galaxien werden!
Wie von SSI gewohnt, ist die Grafik mäßig (Tabellen, Tabellen und nochmals Tabellen), die englische Anleitung umfangreich und das Spielprinzip komplex. Der Sound ist hochgradig realistisch: Es herrscht intergalaktische Stille!
Der geduldige Strategie-Fan (eine Partie dauert bis zu 40 Stunden!) erhält sieben verschiedene Szenarien mit unterschiedlichen Schwierigkeiten und Zeitvorgaben. während Otto Normal-User besser die Finger von dem Programm läßt. Warum? Nun, im Grunde ist das Spiel ebenso aufwendig, wie langweilig! (wh)

Daten satt: Der Freak freut sich, der Rest der Menschheit wendet sich mit Grausen ab.



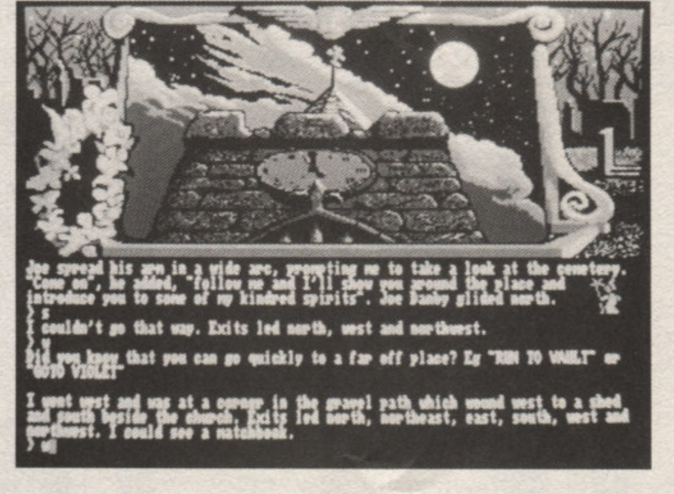
Scapeghost



Sind die Adventures am Aussterben? Magnetic Scrolls hat 1989 kein einziges Spiel herausgebracht, Infocom veröffentlicht immer weniger, und Level 9, wohl vielen ein Begriff durch „Gnome Ranger", „Knight Orc" und andere Klassiker, bringen nun mit Scapeghost ihr voraussichtlich letztes konventionelles Adventure heraus.



Es wäre wirklich schade, denn gerade dieses Game ist den Jungs aus England mal wieder hervorragend gelungen. Kurz die Story:
Der Polizist Alan Chance (in dessen Rolle du schlüpfst) wurde bei dem Versuch, ein Drogensyndikat hochgehen zu lassen, getötet; Alan's Kollegin Sarah haben die Gangster als Geisel genommen. Jetzt gibt das Polizeidepartment auch noch dem armen Verblichenen die Schuld für das ganze Schlamassel. Der Ärmste darf nun seiner eigenen Beerdigung beiwohnen und erfährt bei dieser Gelegenheit, daß er verraten wurde – das schreit natürlich geradezu nach Rache! Unser Held hat drei Tage Zeit, seinen Namen wieder reinzuwaschen. Als Nachtgespenst macht er den Friedhof unsicher, wobei er feststellen muß, daß er kein Licht mehr verträgt und große Probleme hat, irgendetwas in seine luftigen Hände zu nehmen (was vom Spieler ein gewisses Einfühlungsvermögen verlangt!). Nachdem endlich die Dunkelheit hereingebrochen ist, und die letzten Besucher den Friedhof verlassen haben, trifft er auf Joe Danby, einen freundlichen Geist, der ihm die übrigen Friedhofsbewohner vorstellt. Einige davon werden sich im Lauf des Spiels noch als sehr nützlich erweisen...



Mehr sei hier nicht verraten, es ist auf alle Fälle eine Wahnsinnsstory, die sich vielleicht als Mischung aus „Borrowed Time" und „Lurking Horror" beschreiben läßt, allerdings mit mehr Grusel als Horror. Die Grafiken sind wunderbar gemalt und absolut atmosphärisch, keine Digi-Bilder mehr, wie bei den ersten 16 Bit-Releases von Level 9.

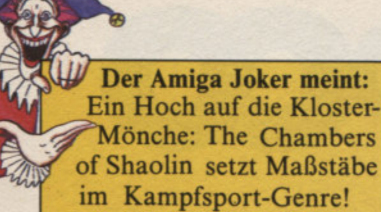
Der Held weist übrigens eine bemerkenswerte Ähnlichkeit mit einem gewissen Humphrey Bogart auf.... Sound gibt's wie immer keinen, aber dafür hat Scapeghost einen ordentlichen Parser, der so ziemlich alles versteht, was man überhaupt eingeben kann! Dazu kommen eine Menge Spezialkommandos, die das Abenteurerleben erst richtig schön machen: Zum Beispiel „Go to", „Undo" (Befehl zurücknehmen), „Ram Save/Restore" (ins Ram speichern/wieder laden), „Exits" (Liste der momentan verfügbaren Wege), außerdem kann man alte Zeilen zurückholen und neu bearbeiten (ähnlich dem PD-Programm „Conman") und vieles mehr. Das alles wird auch recht gut in der Anleitung erklärt, ausreichende Englischkenntnisse sind allerdings schon angebracht. Wer will, kann jede der Nächte (drei Teiladventures) einzeln anwählen, und falls jemand überhaupt kein Land mehr sieht, schickt ihm der Hersteller kostenlos eine Lösung zu.
Bei mir hat Scapeghost jedenfalls einen Ehrenplatz ganz nahe bei der „Freundin"; hoffen wir, daß die nächsten Veröffentlichungen von Level 9 (sollen irgendwo zwischen Sierra- und Cinemaware-Games angesiedelt sein) ebenso gut werden! (mm)

Scapeghost

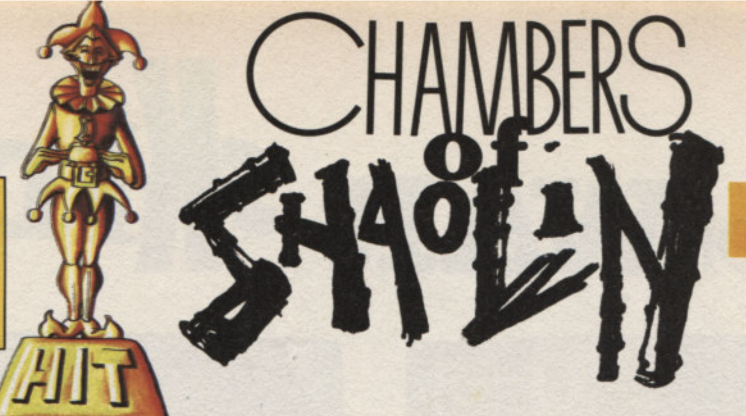
Grafik:	82%
Handhabung:	95%
Motivation:	93%
Gesamt:	90%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca 69,– DM
Hersteller: Level 9
Bezug: Leisuresoft
Industriestraße 23
4709 Bergkamen-Rünthe
Tel.: 0 23 89/60 71

Spezialität: Scapeghost lädt angenehm schnell, kurze Nachladezeiten gibt's nur bei den Bildern. Die Anleitung hat Poster-Format.



Der Amiga Joker meint: Ein Hoch auf die Kloster-Mönche: The Chambers of Shaolin setzt Maßstäbe im Kampfsport-Genre!





TEST





Prügelspiele am Computer haben Tradition: Meist sind es billig produzierte Games, die selbst fanatische Kampfsportler nur für wenige Minuten an den Monitor fesseln können, ehe sie mit einem gekonnten Karateschlag die Diskette zertrümmern. Aber die geheimnisvollen Shaolin-Kammern heben sich wohltuend von dem üblichen asiatischen Gekloppe ab!

So eine Frechheit: Da haben die Schergen des Kaisers doch glatt die Schwester unseres Helden Hang Foy Qua gekidnappt! Also bleibt dem friedliebenden Zeitgenossen nichts anderes übrig, als schleunigst die Shaolin-Mönche aufzusuchen, um von ihnen die edle Kunst des Kung-Fu zu erlernen. Doch der Weg zur Rache ist beschwerlich: Sechs Kammern, in denen Kraft, Geschick, Reaktion und Beweglichkeit geprüft werden, sind zu bestehen, ehe man die Günstlinge des bösen Regenten aus den Latschen prügeln darf.

Das Spiel beginnt in besagten Kammern, wo – je nachdem wie man sich dort anstellt – die Stärken und Schwächen der Spielfigur festgelegt werden. Nach jeder Chamber erhält der Spieler eine Prozent-Übersicht, die den momentanen Status erläutert. Strength, Attack Force, Defence Force und Constitution sind die Werte, die es hier zu verfeinern gilt. Sobald alle Tests bestanden sind, sollte man sich eine Charakterdisk anfertigen und die erreichten Werte darauf abspeichern. Bis zu vier Mitspieler können sich den Prüfungen unterziehen und unter ihrem Namen eingetragen werden. Jetzt ist es an der Zeit, den kaiserlichen Prügelknaben ans Leder zu gehen. Doch wehe dem, der bei den Prüfungen gepatzt hat: Je mieser die Werte, umso weniger Schlagvarianten (insgesamt 12) stehen zur Verfügung, außerdem kann ein schlechter Lehrling weit weniger Treffer wegstecken, als ein Meisterschüler! Im Zweifelsfall hilft nur ein erneuter Besuch der Kloster-Kammern...

In Sachen Programmierkunst ist das Game ein klarer Volltreffer: Detailreiche und farbenprächtige Hintergründe lassen jedes Spielerherz höher schlagen, und auch die Animation der – vielleicht etwas klein geratenen – Fighter ist eine Wucht (besonders das Aufrichten nach einem K.O. muß man gesehen haben...)! Ausgezeichnete Soundeffekte und wahlweise sechs verschiedene Soundtracks verfeinern das Spielerlebnis zusätzlich. Die eigene Spielfigur läßt sich sehr präzise steuern, und die Kollisionsabfrage ist fast schon zu genau: Nur wer exakt im richtigen Abstand zum Gegner steht, hat eine Chance, ihn auch wirklich umzunieten!

Da die Programmierer im Dienste der Abwechslung auch nicht vergessen haben, dem Spiel einen zusätzlichen Zwei-Spieler-Modus zu spendieren, kann es eigentlich nur ein Fazit geben: Wer The Chambers of Shaolin nicht kennt, hat ein Super-Prügelgame verpennt! (Sascha Wagner)

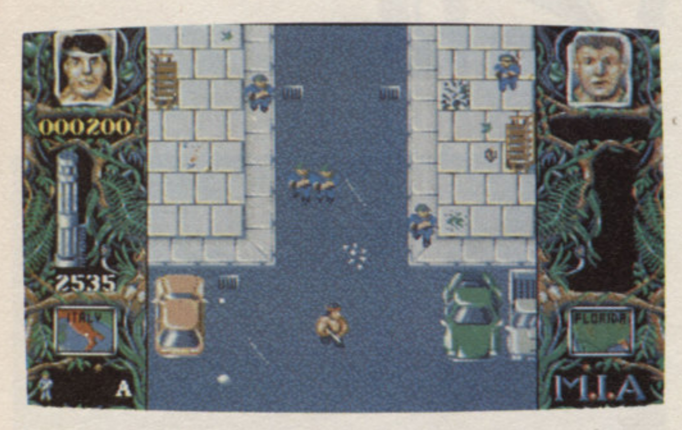
The Chambers of Shaolin

Grafik:	84%
Sound:	81%
Handhabung:	82%
Motivation:	85%
Gesamt:	83%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Grandslam/Thailon
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

Spezialität: Vorsicht: Bei eingeschalteter Speichererweiterung kann es zu Ladeproblemen kommen! Dem Spiel liegt ein Poster bei, und ein Demo-Modus zeigt, wie man am besten Gegner plättet. Die benötigte Zusatzdisk müßt Ihr allerdings selbst bereithalten...

DOGS of WAR



Die Kalaschnikov hätten wir heute im Sonderangebot . . .

Hunde, wollt Ihr ewig leben? Anscheinend hat es nie ein Ende mit den Bildschirm-Metzeleien – der neueste Rambo-Reißer von Elite schlägt jedenfalls mal wieder voll in diese blutige Kerbe.

Wer sich das Ding im festen Glauben zulegt, er bekäme einen Ersatz für die indizierten Spiele Com&?X oder Mikado Warriors, wird ein bißchen enttäuscht sein: Zwar bietet „Dogs of War" ein knalliges Intro („Ra-ta-tata-tata-tatatata-tata!"), ordentliches Scrolling, Zwei-Spieler-Modus, zwölf Missionen und tonnenweise Waffen, aber sonst eben nur wenig. Erstmal lädt es ewig, ist außerdem höllisch schwer und dabei ziemlich eintönig, denn die vielen Missionen sehen sich verdammt ähnlich.

Zu Beginn erteilt ein ehrenwerter Mitbürger unserem Helden den moralischen Persilschein, sowie den Auftrag, irgendwelche bösen gegnerischen Sprites umzumähen. Da er nichts anderes gelernt hat, tut er das denn auch: sieht ungefähr so aus wie eine Dose Ravioli, die ihr Leben auf dem Gehsteig aushaucht. Das wiederholt sich dann so lange, bis auch den hartgesottensten Veteranen langsam das dumpfe Gefühl beschleicht, knapp siebzig Mark in den Sand gesetzt zu haben.

Die aufgewendete Programmierkunst (unter anderem Steve Bak!) war wohl eh' für die Katz: Wegen der orangen Flecken auf dem Screen sind die Kriegshunde sicherlich alsbald dazu verurteilt, von der noch viel gnadenloseren BPS hingerichtet zu werden! (mm)



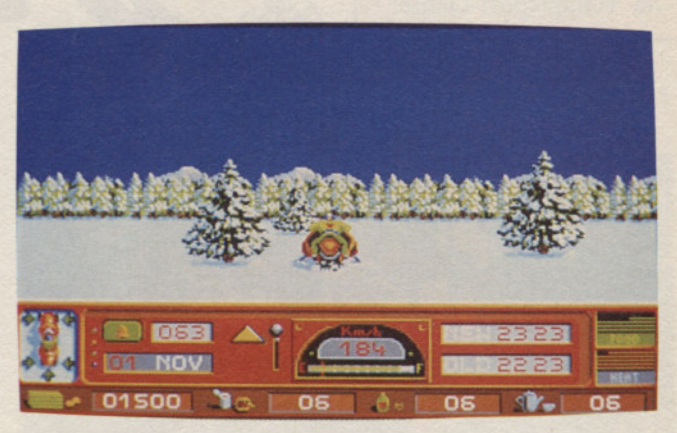
Dogs of War

Grafik:	71%
Sound:	74%
Handhabung:	55%
Motivation:	36%
Gesamt:	59%

Für Experten
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Elite
Bezug: Funtastic
Müllerstraße 44
8000 München 5
Tel.: 0 89/2 60 95 93

Spezialität: Nun, Rambo würde die Motivationsnote sicher höher ansetzen, im Gegenzug erklärt dann die BPS das Game zum Volksfeind Nr. 1 – wer weiß? Eines steht fest: Die Anleitung ist in Englisch.

SKIDOO



Hunger und Kälte sind die einzigen Weggefährten!

Nach den diversen „Wintergames"-Clones der jüngsten Vergangenheit, präsentiert das französische Softwarehaus Coktel Vision nun ein eigenständiges neues Spiel zum Thema „Winter, Schnee und Kälte".

Mit dem Skidoo (Schnee-Scooter) rast man sechs Monate lang durch die kanadische Eiswüste, um rechtzeitig die Rennstrecke der Weltmeisterschaften zu erreichen. Im Stil von „Out Run" oder „Crazy Cars" geht's durch zugefrorene Seen und Felsengebirge, wo Baumstümpfe und andere Hindernisse das Schneemobil gefährden. Zusätzlich muß man auf die eigene Körpertemperatur und den Nahrungsvorrat achten. In einer gelungenen Jagdsequenz gilt es, verschiedene Tiere zu erlegen, die sich dann in einer von 25 Städten zu Bargeld machen lassen. Dort ist es außerdem möglich, Proviant einzukaufen, den Skidoo zu reparieren und Infos über das Rennen einzuholen. Nahrung und Benzin bekommt man aber auch bei den zahlreichen Iglus an der Strecke.

Neben jeder Menge Action bietet Skidoo sogar einen Hauch von Strategie, denn taktische Überlegungen sind schon vonnöten, um eine schnelle und möglichst hindernisfreie Strecke zum Ziel zu finden. Die Grafik ist sehr schön gezeichnet, und während des Rennens rauschen die Objekte dermaßen schnell vorbei, daß ein recht beeindruckender 3D-Effekt entsteht. Auch die Animation des Scooters bietet keinen Anlaß zur Kritik. Leider ist es in der Eiswüste unheimlich ruhig, außer der fetzigen Titelmelodie gibt es nur wenige Soundeffekte. Die präzise Steuerung ist ein weiterer Pluspunkt für das solide gemachte Spiel mit der ausgefallenen Thematik. (Manuel Semino)

Skidoo

Grafik:	72%
Sound:	61%
Handhabung:	73%
Motivation:	70%
Gesamt:	69%

Für Anfänger
Preis: ca. 65,– DM
Hersteller: Coktel Vision/Tomahawk
Bezug: Bomico
Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt 90
Tel.: 0 69/70 60 50

Spezialität: Als kleine Hilfe gibt es eine Karte zum Erstellen der optimalen Route, sowie eine Save-Option.



Möchtest Du gerne persönlich mit unserem Abo-Verkäufer Bekanntschaft machen? Nein?? Verständlich, es geht ja auch viel einfacher!

Nur den unten stehenden Coupon ausfüllen, und ab geht die Post! Dann bringt Dir Dein Lieblingsbriefträger den neuen AMIGA JOKER nämlich Monat für Monat direkt an die Haustüre. Und Geld sparst Du obendrein: Statt DM 65.– kosten Dich 10 Ausgaben jährlich nur noch schlappe DM 60.– (ÖS: 500,– / SFR: 60,–), Porto inclusive, versteht sich! Wer ist da noch auf Frankies Beratung scharf?

DIE PD-BOX

UGAtschaka, UGA, UGA...! Direkt aus Holland frisch auf den Tisch, äh, das heißt natürlich in die Floppy, kommt dieses besondere „Schmankerl“, das ich Euch heute vorstellen möchte. Bei UGA (United Graphic Artists) handelt es sich nicht um eine bunt zusammengemixte PD-Reihe, sondern um eigenständige Programmsammlungen, die größtenteils extra für diese Serie geschrieben wurden.

Ron Fonteine, der Macher der UGA-PD's, sieht sich selbst als europäischer „Fred Fish“. Er hat die ganze UGA-Software in (bisher acht) Serien unterteilt, die sich wiederum in Einzelbereiche gliedern: Utilities, Special, Sonix, Screenshots, Intros, Animation, Demos, Music, Slideshow und last not least Games. Der Vorteil liegt auf der Hand – jede Diskette enthält nur Software zu eben diesem Thema; legst du dir also eine Games-Diskette zu, findest du garantiert nur Spiele darauf! Dazu kommt noch einiges an Komfort, den man sonst bei Public Domain nicht unbedingt gewohnt ist. Jede Disk hat einen automatisch startenden Virus-Checker; auch der lästige Programmstart über das CLI entfällt, hier geht es ganz einfach mit den Funktionstasten (F1, F2...). So, jetzt wollen wir uns mal anschauen, was der gute Ron an Spielen anzubieten hat:

Bisher sind drei Games-Disketten erschienen; auf **Games 1** versuchst du bei **Cosmoroid V.2.0** dein Raumschiff durch einen Meteoritengürtel zu dirigieren. Mit der Feuertaste kann man große Brocken in die Luft (bzw ins Vakuum) sprengen und so die Flugroute sichern. Soundeffekte begleiten das ganze Manöver. **Rollerball** ist ein einfaches Geschicklichkeitsspiel. Hier muß man die berühmte



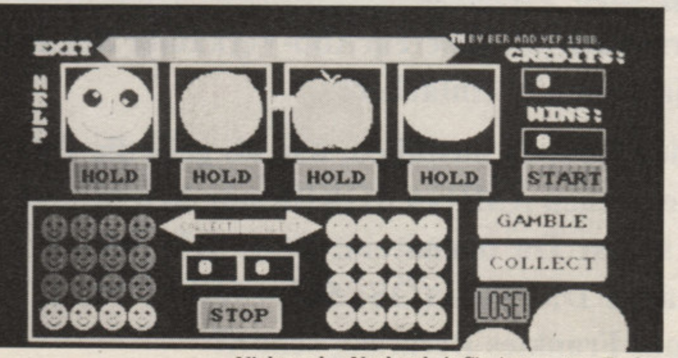
Moin, Lesa! Flaschbier is 'n echt goiles Game!!

Amiga-Kugel sicher durch ein Labyrinth bugsieren – eine hervorragende Möglichkeit, den gefühlvollen Umgang mit der Maus zu erlernen. Mit ein wenig Übung schafft man den Weg durch's Labyrinth allerdings in knappen zehn Sekunden, wodurch die Angelegenheit natürlich schnell an Reiz verliert. Wo bleiben weitere Level? Der Dritte im Bunde ist **Orbit 3D!**. Wer eine 3D-Brille sein eigen nennt, kommt dabei in den Genuß des räumlichen Sehens, es geht aber auch ohne. Rund um ein schwarzes Loch patrouilliert das Mutterschiff mit seinem kleinen Orbiter, der die ehrenvolle Aufgabe hat, aufdringliche Meteoriten von seiner Mama fernzuhalten. Und schließlich **Lady Bug**. Der kleine Marienkäfer ist mir noch als Arcade-Game positiv in Erinnerung, jetzt hat er endlich den Weg zu unserer Freundin gefunden. In dieser Pac Man-Variante gilt es, den süßen Käfer durch ein Labyrinth zu steuern, während gefräßige Raubinsekten hinter ihm her sind. Als Clou gibt es Klapptüren, mit denen man Gänge plötzlich sperren kann. Zu **Lady Bug** und **Orbit 3D!** sind übrigens Anleitungen mitenthalten.

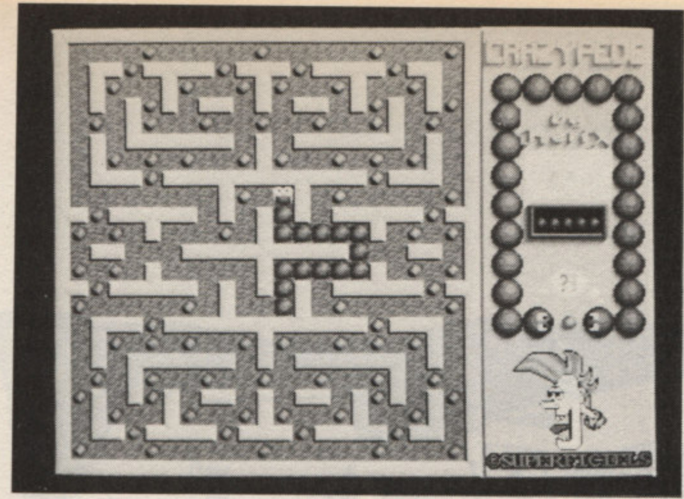
Auf **Games 2** finden wir das bekannte „Werner“-Spiel **Flaschbier**, das unter Kennern als das beste PD-Game überhaupt gehandelt wird. Bei dieser „Boulderdash“-Variante muß man dem versoffenen „Werner“ (nicht mit mir verwandt!) in seinem ständigen Kampf gegen Polizisten und herabfallende Steine beistehen. Auch hier ist eine deutsche Anleitung mit Tips und Tricks als Textfile auf der Disk. **Flaschbier** wollte auf dem 2000er unter Kickstart 1.3 nicht so recht laufen, die Kombination Flaschbier/ Amiga 500/Kickstart 1.2 hat dafür einwandfrei geklappt.

Games 3 bietet wieder vier Spielchen: **Lingo** hat nichts mit dem ähnlich heißenden Kartenspiel zu tun. Vielmehr handelt es sich um eine „Mastermind“-Variante, nur daß diesmal englische Worte zu erraten sind. Witzige Sounds lockern die Vokabel-Knobelei auf. **Bally** dürfte bekannt sein (siehe Amiga Joker 11/89), deshalb gehe ich auf dieses Flächenfüll-Spiel nicht mehr näher ein.

Wem noch ein Einarmiger Bandit zu Hause fehlt, der ist mit **Nightworks** bestens bedient. Vier Walzen mit Frucht- und Sondersymbolen drehen sich zum Glücksspiel. Specials und Risiko sind eingebaut – und jedes

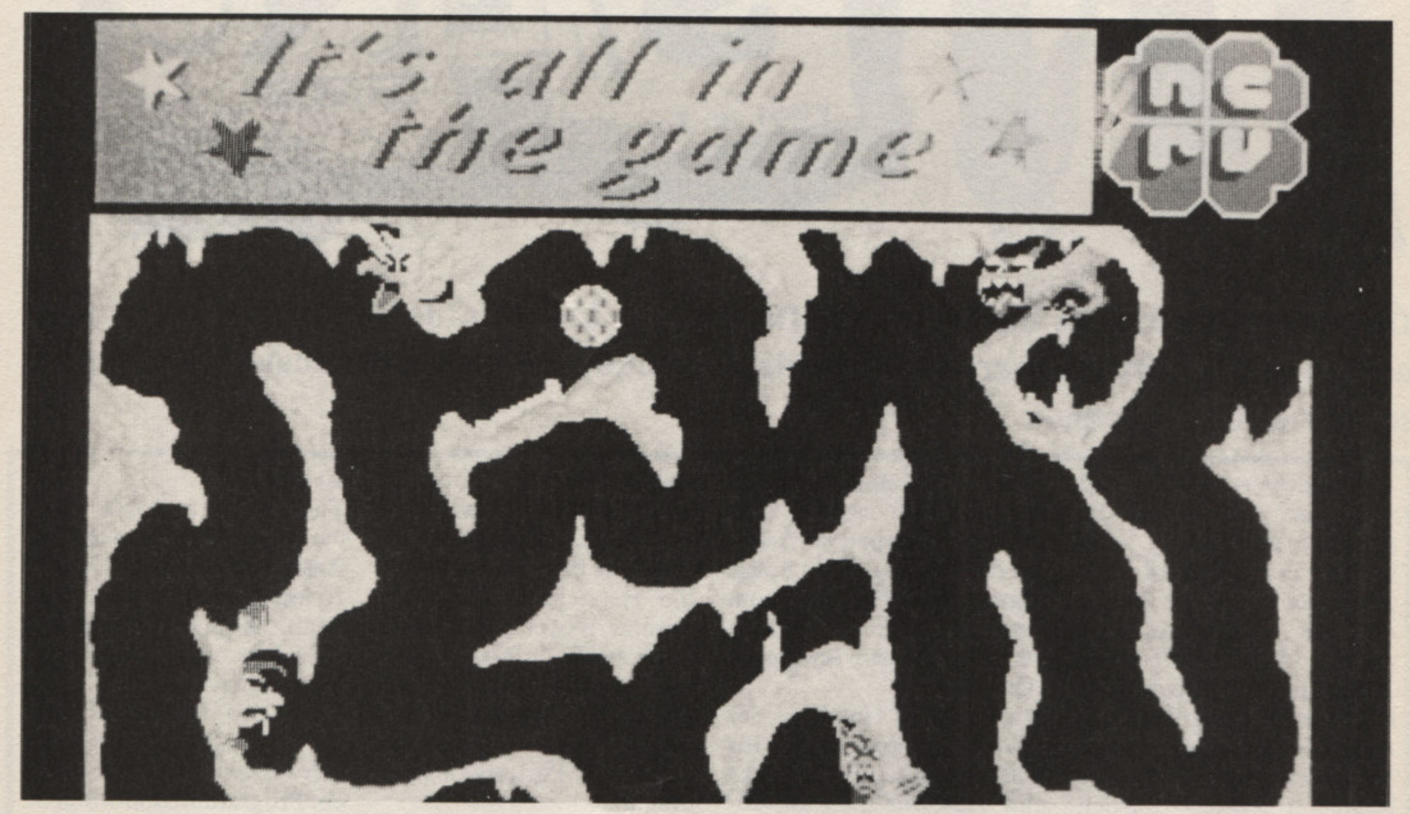


Nightworks: Nachtarbeit für Automaten-Zocker



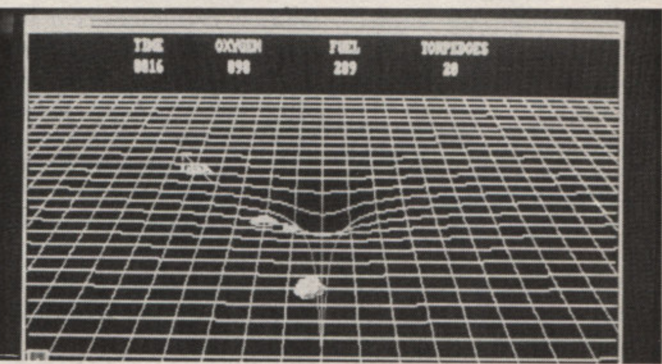
Das kleine Tier muß durch das große Labyrinth – armer Wurm!





Spiel kostet nur ein paar Bytes! Den Abschluß für heute bildet eine grafisch schön gestaltete „Centipede"-Neuauflage mit dem nichtssagenden Namen **Youpi**. Der witzige Titelscreen enthüllt dann die verwandtschaftlichen Beziehungen: Der Untertitel lautet „Crazypede". Mit der Maus wird ein Wurmkopf durch ein Labyrinth voller Kugeln gesteuert, wobei jede gefressene Kugel dein Wurmli verlängert. Und je länger das Kriechmonster wird, um so schwieriger ist es auch zu manövrieren, ohne daß es sich selbst in den Schwanz beißt – das kostet nämlich ein wertvolles Wurmleben! Ein Minuspunkt bei **Youpi** ist die reichlich zähe Steuerung.

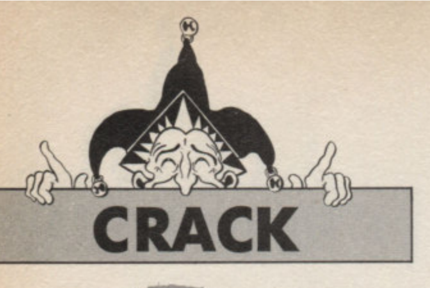
Bislang gibt es nur diese drei Games-Disketten, weitere werden aber mit Sicherheit folgen. Außerdem bringt UGA in Zusammenarbeit mit „17 Bit", dem Herausgeber einer englischen PD-Serie, ein monatlich erscheinendes Newsflash heraus. Dieses spezielle Amiga Disk-Magazin überzeugt durch sehr gute optische Aufmachung und bietet neben einigen Spielen, Intros, Musikstücken und Utilities jede Menge Informationen zur Hard- und Software (Spielebesprechungen). Erhältlich ist dieses Magazin, wie auch die UGA-Disketten, zum Beispiel bei ALCOMP, Lessingstr. 46, 5012 Bedburg. Wie ich aus gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen erfahren habe,



Ohne Brille nur halb so schön: Orbit 3D

möchte UGA demnächst Programme vertreiben, die nicht zum PD-Pool gehören. Diese sollen, je nachdem, ob Spiel oder Anwendung, im Lowcost-Bereich zwischen 30,– und 50,– DM liegen. Geplant ist als erstes ein Musikprogramm und Sound-Sampler namens **Music Enlightenment**. Wer selbst mit Beiträgen oder Programmen zur UGA-Serie beisteuern will, kann sich direkt an Ron Fonteine, Croesestein 3314, NL 3704 NM Zeist (Holland) wenden. Ich werde diese Super-Serie weiterhin im Auge behalten und Euch über die Neuigkeiten auf dem laufenden halten. (wh)







Diesmal geht's um die Tricks und Kniffe, die das Leben in der Szene erst so richtig aufregend machen! Alles hart am Rande der Legalität, ja wenn man's genau nimmt, sogar schon ziemlich außerhalb ...

Ein bißchen etwas weiß wohl jeder von uns über die Szene; meistens hört man dazu Bemerkungen wie: „Das sind doch die Jungs, die die ganze Software cracken und verbreiten!". Ist schon richtig, aber trotzdem nur die halbe Wahrheit – die Freaks haben sich im Lauf der Zeit eine ganze Menge (illegaler) Sachen einfallen lassen, um schneller, besser und vor allen Dingen billiger an ihre Soft zu kommen!

Fangen wir am besten mit dem heute sehr verbreiteten „Phone-Phreaking" an. Kurz erklärt, funktioniert das so: Bekanntlich kann man, vor allem in Amerika, bereits seit längerem auch auf Kreditkarte telefonieren. Diese Errungenschaft des bargeldlosen Zahlungsverkehrs ist nun gewissermaßen die Eintrittskarte ins Phreaker-Paradies: Mit Hilfe von auf dunklen Wegen beschafften Kreditkartennummern telefoniert der europäische Freak zum Ortstarif nach Amerika, dem „Land der unbegrenzten Mailboxen". Per Modem kann er sich so seinen täglichen Softwarebedarf mit 9600 - 19200 Baud über den großen Teich ziehen. Sehr schnelle Gruppen verfrachten das Original eines Spiels sogar mit Modem zum Cracker und von dort gleich ins Netz zu den Swappern (Verteiler).

Das perfekte Handling der Karten ist eine Kunst für sich. Es gibt tausende Tricks und Tips, wie man aus bekannten Nummern neue berechnet, verbrauchte Karten wieder „auflädt", oder sie sogar für weltweite Telefonate verwendet. Und es ist nicht einmal besonders gefährlich, denn die Phreaker wissen recht genau, wann sie sich zurückziehen müssen – viele haben auch ein technisches Gerät, um nicht aufspürbar zu sein.

Das Telefonieren auf anderer Leute Kosten (vielleicht sogar auf die eines Commodore-Managers?!) ist ja nun doch schon ziemlich bekannt; etwas anders sieht's da mit dem Folgenden aus: Fast schon wieder out (weil die Bundespost hier ungewohnterweise einmal recht schnell reagiert hat) sind die verschiedenen Methoden, die Versandkosten spürbar zu senken. Kleine Auswahl gefällig? Da wäre zum Beispiel die Wiederverwendung von vorher abwaschbar gemachten Briefmarken, oder die Herstellung von Freistemplern (wer erinnert sich noch an die hübschen Kartoffel-Stempel aus vergangenen Kindertagen?), und natürlich die illegale Benutzung von Postumschlägen, und ...

Bevor mich der schwarze Schilling gleich zum Duell fordert, erzähle ich Euch lieber noch etwas über den Softwareschmuggel innerhalb Europas: Der normale Post- oder Bahnversand ist ja meistens gleichzeitig langsam und teuer, außerdem gibt es da die lästigen Grenzer mit all ihren Zollvorschriften, Durchleuchtungsapparaten usw.. Viel besser geht das, wenn beispielsweise der Cracker in Frankreich seine neue Soft in einem vorher verabredeten Zug versteckt, und der deutsche Swapper sie dann bei einem kurzen Aufenthalt wieder herausholt. Zeitersparnis: mindestens zwei Tage! Im Vergleich zu dieser perfekten Organisation sehen die normalen Vertriebe und Softwarehäuser ganz schön alt aus!

Tja, aber bleibt trotzdem lieber sauber – den nächsten Amiga Joker hinter Gittern zu lesen, macht auch keinen Spaß, vor allem, wenn man die „Freundin" nicht mitnehmen darf!

So, in den nächsten Folgen wird's noch interessanter: Wie crackt man eigentlich ein Programm, und wie geht es bei so einer Raubkopierer-Truppe wirklich zu? Wenn Ihr die Antworten wissen wollt, dann schaut doch einfach nächsten Monat wieder vorbei! Bis dann,

Euer

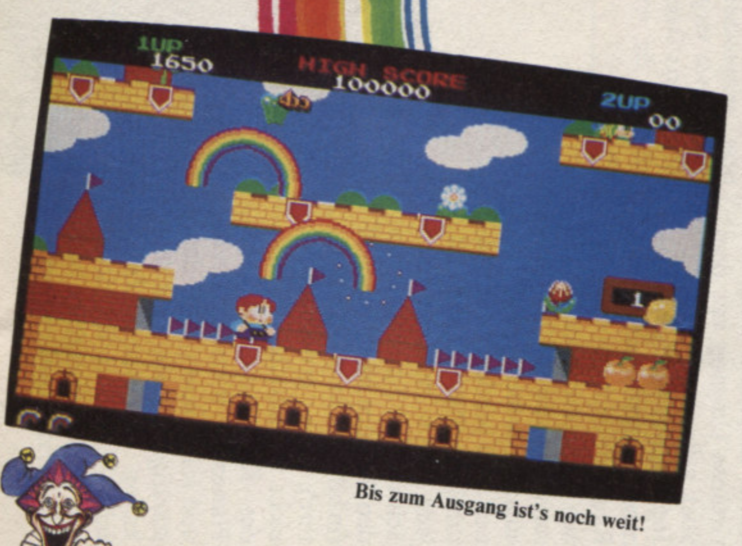


Und Jimmy ging zum Regenbogen ...

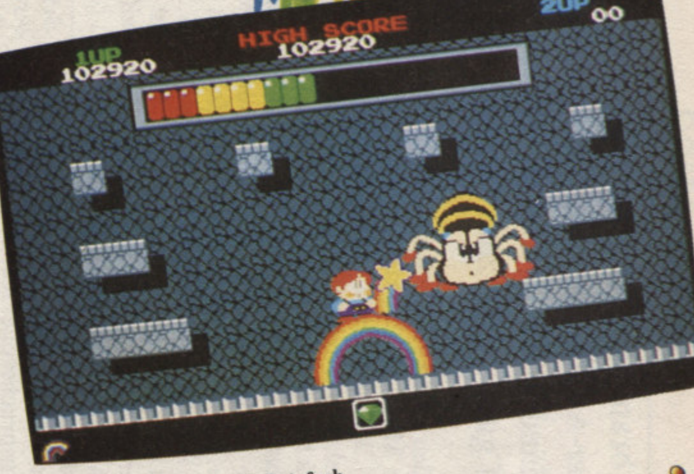
Rainbow Islands



„Bubble Bobble" war 1987 einer der Hammer-Automaten in den Spielhöllen, und auch die Heim-Umsetzung für unsere „Freundin" konnte sich wahrlich sehen lassen. Ein Nachfolger ließ da natürlich nicht lange auf sich warten: Vorhang auf für ein neues Plattform-Game der Extraklasse!



Bis zum Ausgang ist's noch weit!



Die lästigen Gegner sind einfach überall ...

Der Amiga Joker meint:
Rainbow Islands ist die süßeste Versuchung, seit es Bubble Bobble gibt!

Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Zwei putzige Helden müssen sich regenbogenwerfend zum Ausgang durchkämpfen, stets auf der Hut vor allem möglichen Getier, das da durch die Gegend kreucht und fleucht. Auf ihrem Weg ergattern sie so nebenbei noch verschiedene Extras und Bonuspunkte. Wie schon beim Vorgänger gibt es wieder zahllose Überraschungen, die den Spielspaß noch verdoppeln!

Was ist nun anders an Rainbow Islands? Nun, aus den beiden schnuckeligen Sauriern Bub und Bob sind zwei nicht weniger niedliche Männchen geworden; die Evolution macht's möglich! Es gibt keinen Zwei-Spieler-Simultan-Modus mehr – schade, denn bei „Bubble Bobble" war es immer ein Heidenspaß, sich gegenseitig die feinsten Extras wegzuschnappen. Die Runden sind viel größer, außerdem wird jetzt gescrollt, und zwar makellos! Naheliegenderweise haben sich die Blasen des ersten Teils nunmehr in Regenbögen verwandelt. Eine weitere Neuerung: Wer sich durch eine Insel gekämpft hat, bekommt einen extragroßen Endgegner serviert, der natürlich besonders schwer zu knacken ist. Apropos Inseln: Jede hat ihre eigene Thematik, so schwirren etwa auf der ersten lauter Insekten herum, die zweite ist mit mechanischem Kriegsgetier bevölkert, und die dritte beherbergt kleine Frankensteins, Fledermäuse usw. Alles garantiert ohne Blut und Todesschreie, dafür zuckersüß gemacht und prächtig animiert! Hinsichtlich Aufmachung, Grafik und Sound gibt es kaum Unterschiede zum Automaten, außer daß die geheimen Inseln fehlen, was sich aber durchaus verschmerzen läßt.

Für die Umsetzung zeichnet ein Team prominenter Programmierer verantwortlich: Andrew Braybrook, der uns schon auf dem C 64 „Paradroid" (kommt jetzt auch für den Amiga!) und „Uridium" bescherte, John Cumming und Dominic Robinson (Zynaps), Steve Turner (Rana Rama) und Jason Page. Also alles sehr begabte Jungs, aber „Bubble Bobble 2" umzusetzen, war auch garantiert kein Kinderspiel! Schließlich hat der Taito-Automat mit seinen sieben Leveln à vier Runden weit mehr Grafik als good old „Bubble Bobble" in all seinen 100 Bildern. Doch die Mühe hat sich wahrlich gelohnt: Rainbow Islands ist (bei ähnlichem Spielprinzip) sogar noch besser als die „New Zealand Story", und das will schon etwas heißen! (mm)



Rainbow Islands

Grafik:	81%
Sound:	83%
Handhabung:	84%
Motivation:	92%
Gesamt:	85%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 75,– DM
Hersteller: Firebird
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

Spezialität: Die Highscores werden nicht gespeichert (Grrrr!), dafür erleichtert eine Continue-Funktion das Spiel. Eine gute aber englische Anleitung und ein kleines Demo versüßen Einsteigern den Durchblick. Pause und Escape-Key gibt's natürlich auch.

HIT

Die spinnen, die Programmierer!

Asterix – Operation Hinkelstein

Daß die Römer allesamt spinnen, ist uns nun schon seit einiger Zeit bekannt. Daß keiner von ihnen bislang je eine Chance gegen den wackeren kleinen Gallier Asterix und seinen gutmütigen Freund Obelix hatte, wissen wir auch. Wie aber stehen die Chancen, wenn kein Zaubertrank in greifbarer Nähe, und der gute Obelix nicht gewillt ist, seinem Kumpel zur Hand zu gehen?

In Coktel Visions Versoftung des jüngsten Zeichentrick-Spektakels nach den beiden Asterix-Bänden „Der Seher" und „Kampf der Häuptlinge" hat man sich mit diesen Gegebenheiten gleich zu Beginn einer längeren Mission abzufinden. Ist die Aufgabe des sympathischen Galliers schon im Film keine leichte, so hat der Spieler dieses Action-Adventures erst recht wenig zu lachen. Es gilt, die verschiedensten Zutaten für einen Zaubertrank einzusammeln, um schließlich mit dem richtigen Gemisch den alten Druiden Miracolix zu heilen, der versehentlich einen Hinkelstein ans werte Haupt bekam und sich seither nicht einmal mehr an seinen eigenen Namen erinnert – ganz zu schweigen von der Formel seines berüchtigten Kraft-Trunks!
Zum Spielablauf gibt es leider nur wenig Gutes zu sagen: Das französische Programmier-Team hat sich zu sehr auf der – ohne Zweifel gelungenen – grafischen Umsetzung der Zeichentrick-Kulissen und den nett animierten Figuren ausgeruht. Die Steuerung unseres bärtigen kleinen Helden ist schrecklich ungenau: Läuft man beispielsweise gegen einen Baum, kann es schon mal passieren, daß der kleine Kerl – allen Joystick-Kapriolen zum Trotz – in keine Richtung mehr zu bewegen ist und somit zur leichten Beute für die gegnerischen Sprites wird. Hinzu kommt, daß die etwas verwirrende Pseudo-3D-Perspektive gezielte Ausweichmanöver meist schon im Keim erstickt. Aber die Action-Sequenzen sind ohnehin recht dünn gesät – leider gilt das gleiche für die Adventure-Elemente, was nicht gerade für einen übertriebenen Spielwert spricht...
Auch sonst kann Operation Hinkelstein kaum überzeugen: Die Ladezeiten dauern entschieden zu lange, und der Verzicht auf Scrolling zugunsten eines „Umblätterns" der kompletten Handlungsebene bei Erreichen des Bildschirmrands (soll wohl ein Comic-Effekt sein?) ist ebenfalls nicht jedermanns Sache. Bleibt der Sound: Nun, die Musik haut auch den schwächsten Römer nicht gerade aus den Sandalen, dafür sind einzelne FX recht gut gelungen (beispielsweise die Kau- und Schmatzgeräusche, die Obelix beim Wildschweinverzehr von sich gibt).
Da, einmal abgesehen vom gelungenen Zeichentrick-Vorspann, an keiner Stelle so richtig Freude aufkommen will, ist das Geld in einer Kinokarte und ein paar zusätzlichen Asterix-Alben sicher besser investiert, denn in diesem lauen Game. Die Anleitung fordert den User auf, Verbesserungsvorschläge zu machen – hoffentlich können die Programmierer mit diesem Artikel etwas anfangen... (Stefan Robijn)

Spezialität: Spiel und Anleitung sind komplett in Deutsch. Was die Anleitung bescheiden verschweigt: Das Game kann sogar abgespeichert werden. Als Sicherheitsabfrage ist ein Augentest mittels Farbcode verlangt.



Asterix – Operation Hinkelstein

Grafik:	82%
Sound:	37%
Handhabung:	32%
Motivation:	29%
Gesamt:	45%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Coktel Vision
Bezug: Bomico
Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt 90
Tel.: 0 69/70 60 50









Gepflegte Hektik für Tüftler und Denker:

Never Mind

Ein brandneues Game von „Psyclapse" – da ist wohl wieder Baller-Action angesagt? Reingefallen! Diesmal haben sich die Engländer ein 3D-Puzzle einfallen lassen, das den Kopf ganz schön zum Qualmen bringt...

Auf den ersten Blick sieht Never Mind wie ein klassisches 3D-Adventure aus: Perspektivisch im schwarzen Nichts schwebende Räume, durch die ein im modischen Barbaren-Look gekleidetes Helden-Sprite läuft. Aber das Studium der etwas schmalbrüstigen englischen Anleitung und die ersten Probespielchen belehren eines Besseren: Das Game bietet 250 Screens voll anspruchsvoller Knobeleien, bei denen neben einem hellen Köpfchen auch der virtuose Umgang mit dem Stick gefragt ist!
Jeder Level besteht aus einem bildschirmfüllenden Raum, der sich aus drei Ebenen zusammensetzt, die stets im rechten Winkel zueinander stehen. Diese Ebenen sind wiederum in quadratische Platten unterteilt, jede davon markiert einen Schritt der Spielfigur. An den Wänden hängt ein Bild (in höheren Leveln gar mehrere), das gemeinerweise nicht vollständig ist. Teile des Kunstwerks sind als Platten im Raum verstreut und sollen nun – unter dem ständigen Druck eines sehr knapp bemessenen Zeitlimits – wieder an den richtigen Stellen eingefügt werden. Dazu muß natürlich des öfteren die Ebene gewechselt werden, was dank verschiedener Teleporter-Löcher im Boden kein Problem ist. Nur: Der Löcher gibt es viele, welches tatsächlich zum gewünschten Punkt führt, muß man schon durch Ausprobieren herausfinden!
Als wenn das alles noch nicht kompliziert genug wäre, haben sich die Programmierer zusätzliche Gemeinheiten wie animierte Bilder (besonders schwer zusammenzusetzen) oder lebhafte Riesen-Schachfiguren (vertauschen Bodenplatten) einfallen lassen. Wer hier die etwas umständliche Steuerung seiner Spielfigur nicht im Schlaf beherrscht, wird's arg schwer haben!
Die Grafik ist übersichtlich und zweckmäßig, von Zeit zu Zeit erfreuen kleine Gags (z. B. die „Abholung" zum nächsten Level) das Auge. Das Geschehen wird von einer hübschen kleinen Melodie untermalt – Musik-Muffel können aber auch ohne zur Sache gehen. Neben einer Pausefunktion (bei der allerdings das Bild weggeschaltet wird – mogeln is' nicht...) steht Profis eine Funktion zur Verfügung, die das Zeitlimit herabsetzt und dafür mehr Punkte vergibt. Umgekehrt können sich Anfänger auf Kosten ihres Punktkontos das komplette Bild ansehen. Außerdem wird alle paar Level ein Paßwort ausgegeben, um nicht immer bei Adam und Eva anfangen zu müssen.
In Sachen Spielwitz schlägt das neue Psyclapse-Game so manches Programm des renommierten Mutterhauses „Psygnosis" um Längen: Wer auf Spiele wie z.B. „Bombuzal" abfährt, wird lange Zeit nicht vom Monitor loszueisen sein! Und wenn Ihr mal an einem Puzzle verzweifeln solltet: never mind... (ml)

Spezialität: Schade: Nur Solo-Tüftler werden bedient, ein Zwei-Spieler-Modus fehlt. Auch die in der Anleitung versprochene „Cheftaste" wurde vergessen. Dafür führt ein Demo sehr anschaulich die ersten Level vor.

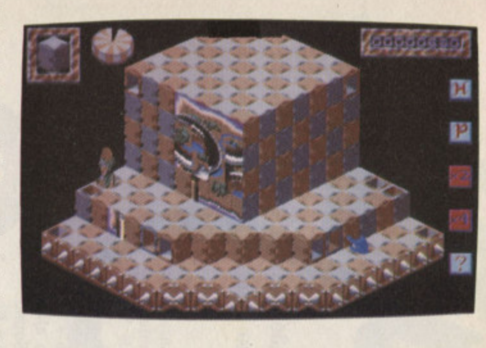
Never Mind

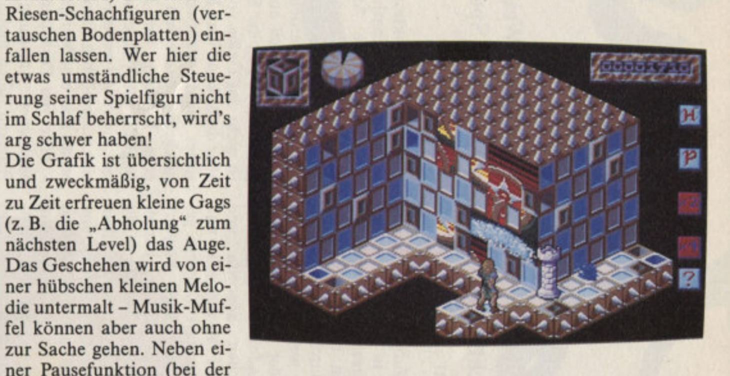
Grafik:	72%
Sound:	68%
Handhabung:	76%
Motivation:	84%
Gesamt:	75%

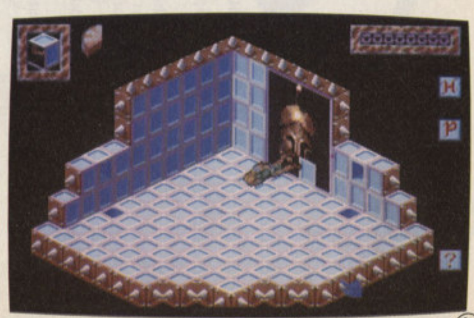
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 59,– DM
Hersteller: Psyclapse/Psygnosis
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

Der Amiga Joker meint: Never Mind – Geschickten Tüftlern stehen viele lange Nächte bevor!











Larry Laffer ist wieder auf der Pirsch!

Larry II

Hey Larry, beinahe hätten wir dich nicht wiedererkannt! Weißer Anzug, gefärbte Haare und gepflegte Manieren – richtig chic ist er geworden, keine Spur mehr von dem pubertären Enddreißiger, der er mal war ...

Der Amiga Joker meint: Mit Larry II avancierte der Möchtegern-Casanova zur Kultfigur. Zu Recht!

Seit seine Mutter ihn zuhause vor die Tür setzte, hat er versucht, nicht im Abseits zu stehen, aber irgendwie klappte es bei ihm ja nie so richtig. Schon in seinem ersten Abenteuer „Land of the Lounge Lizards" ist alles schief gelaufen: dabei wollte er doch nur eine Frau finden, die auch noch eine zweite Nacht mit ihm verbringt! Und wie sieht's heute aus?

Mit neuem Outfit treibt sich Larry beim Haus seiner Ex-Freundin Eve herum, die jedoch deutlich zu verstehen gibt, daß er bei ihr nicht mehr erwünscht ist. Also machen wir uns zusammen mit ihm wieder auf die Socken und schauen uns ein wenig in L.A. um. Dabei tritt Larry unter anderem in einer Fernsehshow auf, wird mit einem KGB-Agenten verwechselt, besucht auffallend häufig den Friseur und macht in der Lotterie den Hauptgewinn – eine Schiffsreise in die Südsee. Zwischendurch sucht er, mehr oder weniger erfolglos, amouröse Abenteuer bei einer Sadomaso-Lady, einer spanischen Senorita und tritt als Frau verkleidet auf. Über mehrere Umwege gelangt der ewige Playboy schließlich auf die karibische Insel, wo der Bösewicht Nonookee in einem Vulkan sein Hauptquartier hat und von dort aus die Menschheit peinigt. So im Vorbeigehn macht Larry den üblen Zeitgenossen unschädlich und erhält zur Belohnung die Hand der Häuptlingstochter, mit der er glücklich bis ans Ende seiner Tage (oder zumindest bis Larry III) lebt.

Es gibt also genügend zu erleben, alles ist herrlich animiert und mit witzigen Gags gespickt – wochenlanger Spielspaß ist garantiert! Gesteuert wird Larry mit Joystick, Maus oder Tastatur, Aktionen leitet man dann per Texteingabe in die Wege. Zu den Untermenüs (Save, Restore, Help...) gelangt man mit Funktionstasten/Tastenkombinationen/rechter Maustaste. Als besonderer Gag kann der Grad von Larrys Versautheit eingestellt werden – Al Lowe hat wirklich an alles gedacht! Na gut, der Sound ist nicht das Gelbe vom Ei, aber dafür kann man Big Al sicher nicht verantwortlich machen. „Leisure Suit Larry goes Looking for Love" folgt der alten Tradition aller Sierra-Adventures: Zu einem ziemlich stolzen Preis erhält man eine Menge Spiel – satte vier Disketten plus englischer Anleitung und Beilagen füllen diesmal die Box! Besitzer einer Festplatte ersparen sich das andauernde Diskettenwechseln: Kopierschutz gibt es keinen, stattdessen wird man nach den Telefonnummern einiger Damen befragt, die der Antiheld in seinem Notizbuch (Anleitung) stehen hat.

Larry-Fans, die bisher von Entzugserscheinungen gebeutelt auf die glücklichen PC-Besitzer geschielt haben, dürfen also durchatmen: Endlich ist der liebenswerte Schwerenöter auf den Amiga heimgekehrt! (wh)

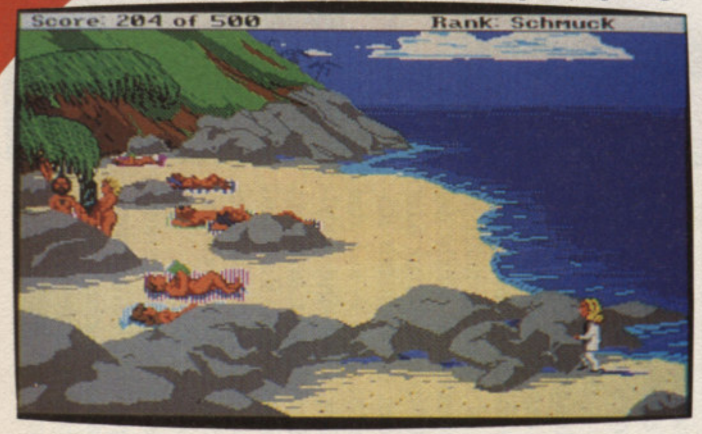


Leisure Suit Larry goes Looking for Love

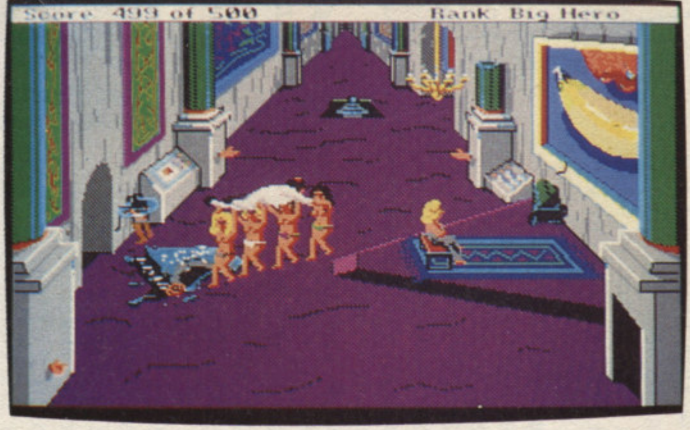
Grafik:	66%
Sound:	68%
Handhabung:	75%
Motivation:	95%
Gesamt:	76%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Sierra On-Line
Bezug: CPS Frank Heidak, Franzstraße 7, 5000 Köln 41, Tel.: 02 21/40 74 47

Spezialität: Bei der angegebenen Bezugsquelle erhält man das Game (dank unserem „add 21K-Trick") auch für 512K-Amigas. Außerdem gibt's nur dort Larry samt deutscher Anleitung und (!) Komplettlösung.



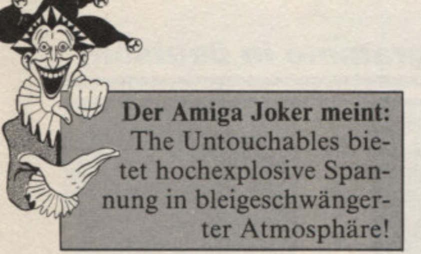
Der alte Sexprotz stolpert mal wieder von einem Abenteuer ins andere.



Larry endlich mal im Mittelpunkt!

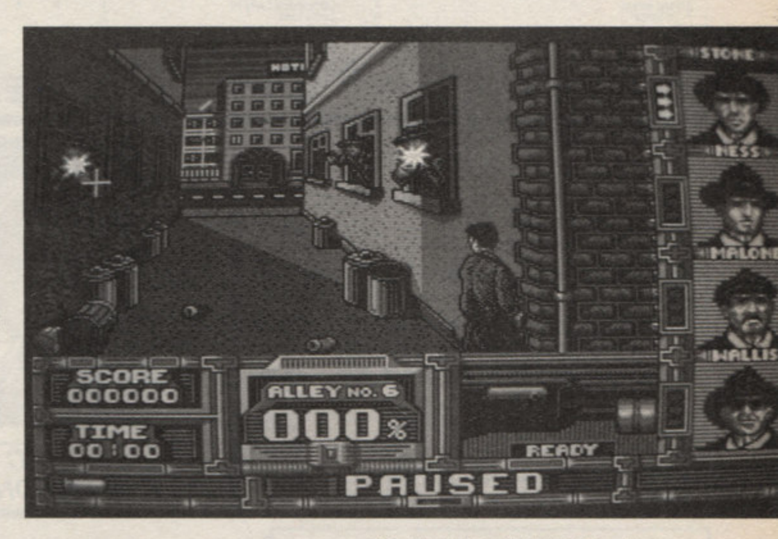
THE UNTOUCHABLES™

Selbst in meinen kühnsten Träumen hätte ich mir niemals vorzustellen gewagt, daß man in einem einzigen Computerspiel soviel Blei verpulvern kann – aber bei der neuen Filmumsetzung von Ocean ist das dringend nötig . . .



Der Amiga Joker meint: The Untouchables bietet hochexplosive Spannung in bleigeschwängerter Atmosphäre!

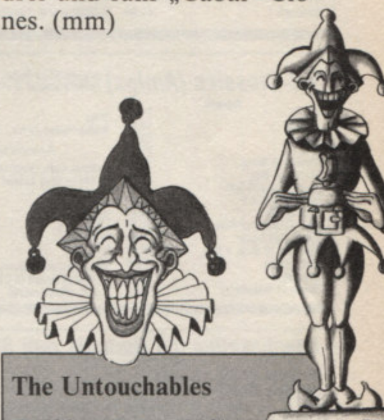
Der Film stellte tatsächliche Begebenheiten aus dem Chicago der Zwanziger Jahre nach; Elliot Ness (nicht zu verwechseln mit Elliot, dem Schmunzelmonster, oder gar Nessie vom gleichnamigen Loch) und seine unbestechliche Truppe haben damals mit spektakulären Aktionen Al Capone's Gangstersyndikat aufgeräumt: Capone landete im Kittchen, die meisten seiner Männer unter der Erde.
Im Spiel muß sich unser Superbulle in Level 1 durch ein Lagerhaus voll mit geschmuggeltem Schnaps kämpfen. Im Gegensatz zum Film, wo diese Aktion ein Fehlschlag war, kann der Spieler hier Papiere von Al's Buchhaltern einsammeln, die als Beweismittel dienen (Pfeile weisen den Weg dorthin). Die Gegner hinterlassen bei ihrem Hinscheiden reichlich Extras, wodurch man wieder mehr Munition (das Wichtigste im ganzen Spiel!), Energie und Zeit erhält. Das Rumgehüpfe auf den vielen Kisten macht durchaus Spaß – wenn man's überlebt! Sind dann alle Papierchen beieinander, geht's ab zum zweiten Szenario, dem Überfall auf der Brücke.
Hier besteht die Aufgabe darin, Alkoholschmuggler an der kanadischen Grenze zu schnappen, ach was sag ich, zu killen: Über den Boden rollend, ballert man mit voller Kraft und Zielfernrohr auf die bösen Wichte. Zur Abwechslung gibt's diesmal Alkohol zum Einsammeln, leider nur in seiner digitalisierten Form. Aber wir wollten ja eh' in erster Linie die notleidenden Bleibergwerke unterstützen! Also kämpfen wir uns im dritten Level durch die Gassen von Windy City, retten im vierten einen Kinderwagen samt Baby und verpassen noch schnell einem Geiselnehmer den finalen Todesschuß. Durch Berge von Patronenhülsen watet man zum sechsten und letzten Level, um den Mörder des Kollegen Malone (im Film von Sean Connery verkörpert) zur Rechenschaft zu ziehen.
The Untouchables ist ein reinrassiges Action-Game, und zwar eins von der rauhen Sorte, das manchmal böse an gewisse indizierte Spiele erinnert. Nichtsdestotrotz ist es handwerklich gut gemacht, recht viel besser kann eine Filmumsetzung eigentlich gar nicht mehr sein. Einzig die Story-Übergänge zwischen den einzelnen Handlungssequenzen sollte Ocean noch einbauen (wie beim nicht ganz so guten „Ghostbusters II" von Activision). Top sind auf alle Fälle Grafik, Animation, Scrolling und Sound, ja überhaupt die ganze Machart. Es ist auch ständig Spannung da, durch das Zeitlimit wirkt die Handlung sehr realistisch (fast schon zu sehr). Dennoch kommt das Game nicht ganz an „Batman" heran, dafür gleichen einige Level einander zu sehr, darüber hinaus sind die Level zwei, drei und fünf „Cabal"-Clones. (mm)



Die Luft hier ist bleihaltig wie schon lange nicht mehr!



Rauf auf die Kisten, runter von den Kisten



The Untouchables

Grafik:	84%
Sound:	83%
Handhabung:	85%
Motivation:	84%
Gesamt:	84%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Ocean
Bezug: Bomico
Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt 90
Tel.: 0 69/70 60 50

Spezialität: Zwei Disketten, es werden sogar zwei Laufwerke unterstützt! Steuerung über Tastatur ist möglich, die Anleitung ist in deutsch.

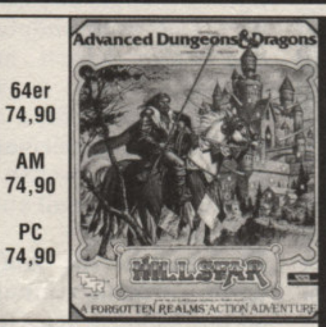
ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20000 Meilen unter dem Meer	L	-	-
Ace 2	-	-	A
Adventure of Link (Zelda II)	-	P	-
Alternate Reality – City	-	P	A
Alternate Reality – Dungeon	L	-	-
Auto Duel	L	-	-
Balance of Power 1990 ed.	-	-	A
Bard's Tale I oder II	L	P	-
Bard's Tale III	L	P	A
Battle of Antietam	-	-	A
Battle Hawks 1942	-	-	A
Battle Tech	L	P	A
Battles of Napoleon	-	-	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron	L	-	-
Bubble Ghost	-	P	-
Carrier Command	L	-	-
Chrono Quest	L	-	-
Curse of the Azure Bonds	L	P	-
Deathlord	-	P	A
Defender of the Crown	-	-	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Deja Vu II	L	-	-
Demon's Winter	-	-	A
Dev Con 5	-	-	A
Digi View Gold Version 3.0	-	-	A
Dos-2-Dos	-	-	A
Dragon's Lair (Amiga)	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Elite	L	-	A
Europe Ablaze	-	-	A
F-14 Tomcat	-	-	A
Faery Tale Adventure	L	-	-
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flight Simulator III	-	-	A
Flight Simulator IV	-	-	A
Galdregon's Domain	-	-	A
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Goldrush	L	P	A
Guild of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	-	-	A
Hillsfar	-	-	A
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones III	L	P	-
Jet	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms of England	-	-	A
King's Quest I	L	P	A
King's Quest II	L	P	A
King's Quest III	L	P	A
King's Quest IV	L	P	A
Kult	L	-	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja II	-	-	A
Leisure Suit Larry I	L	P	A
Leisure Suit Larry II	L	P	A
Leisure Suit Larry III	L	P	A
Lucky Luke	L	-	-
Lurking Horror	L	-	-
Manhunter New York	L	P	A
Manhunter San Francisco	L	P	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Mewilo	L	-	-
Might & Magic	-	-	A
Millenium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Mortville Manor	L	-	-
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
North american civil war II	-	-	A
Ooze	L	P	-
Panzer Strike	-	-	A
Pawn	L	-	-
Phanthasie III	L	-	-
Phantasy Star	L	-	A
Pirates	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest I oder II	L	-	A
Pool of Radiance	L	P	A
Pool of Rad. Adv. Journal	-	-	A
Populous	L	-	A
Ports of Call	L	P	-
President is Missing	-	-	A
Questron II	L	P	-
Reach for the Stars	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Sentinel (Firebird)	-	-	A
Sentinel Worlds I	-	-	A
Sentinel Worlds I Paragraphs	-	-	A
Sex Vixens from Space	L	-	-
Shadow of the Beast	L	P	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Space Quest I, II oder III	L	P	A
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	-	-	A
Starglider I oder II	-	-	A
Stealth Fighter	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword of Aragon	-	-	A
Tetris	-	-	A
Ultima I oder II	-	-	A
Ultima III, IV oder V	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	-	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wizard's Crown	-	-	A
Zack Mc.Kracken	L	-	A
Zork I	L	-	-

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (alle Programme in deutsch)

Platz	Titel	System	Preis
4.	Space Ace	AM	114,90
5.	Stadt der Löwen	AM	99,90
6.	Oil Imperium	64, AM, PC, ST	49,90
7.	Sim City	64 44,90/AM	89,90
8.	Populous Promised Lands	AM, ST	34,90
9.	Populous	AM, ST	74,90
10.	Star Command	AM, PC, ST	94,90

C64 44,90
AM 69,90
ST 69,90
PC 69,90



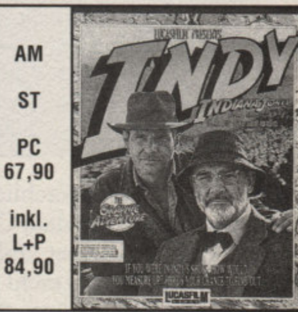
3 MANIAC MANSON

64er 74,90
AM 74,90
PC 74,90

Advanced Dungeons & Dragons
HILLSFAR
A FORGOTTEN REALMS ACTION ADVENTURE

2 HILLSFAR

AM
ST
PC 67,90
inkl. L+P 84,90



1 INDIANA JONES (LUKASFILM)

DEUTSCHE ANWENDER- UND LERNSOFTWARE

Titel	Preis	Titel	Preis
Autokosten	98,00	Geographie I oder II	44,90
Buchhalter/K	348,00	Lotto	49,00
Buchhalter/K Demoversion	25,00	Mathematik I oder II	44,90
Deluxe Paint III	239,00	Physik I	44,90
Devpac Ass. V2.0	139,00	Optivision RGB-Splitter	298,00
Digi Paint 3	198,00	Sid-Mon	84,90
Digi View Gold	329,00	Turbo Print II	88,00
Documentum V1.0	139,00	X-Copy II	44,90
Englisch I	44,90	X-Copy II incl. Hardware	69,90

PD-Classics (Amiga) ausgewählte Public Domain selbststartend & virusfrei

Spiele

Titel	Preis
Ahoi!	10,00
Atlantis	10,00
Billard	10,00
Broker	10,00
Chess 2.0/Move	10,00
Jump and Run	10,00
Mad Factory/Q-Ball	10,00
Move/Chess 2.0	10,00
Quizmaster	10,00
Risk/Kaiser II (2 Disk)	25,00
Space Ace Demo	5,00
Star Trek (3 Disk, 1 MB)	20,00
Steinschlag	10,00
Stoneage	10,00
Tennis (1 Megabyte)	10,00
Tiles	10,00
Walker Demo (jetzt 1 MB)	5,00

Anwendungen

Titel	Preis
Analytic Calc. (englisch)	10,00
Antivirus-Disk spezial	10,00
Bundesliga	10,00
DisKey	10,00
Jazzbench	10,00
Label V2.0	10,00
M.S. Text	10,00
R.O.M.	10,00
Maschinenschreibkurs	10,00
Wizard of Sound (2 Disk)	15,00
R.O.M. (Mathematik)	10,00

Leerdisketten mit Garantie zum Superpreis

No Name 2D/DD 3,5 Zoll: 10 Stück 17,00
No Name 2D/DD 5,25 Zoll: 10 Stück 7,90
(erfragen Sie unsere Rabatte bei größerer Abnahmemenge!)

MAN SPRICHT DEUTSCH

(Programme mit deutscher Anleitung)

Titel	Preis	Titel	Preis
Balance of Power 1990 Edition	84,90	Hero's Quest	139,90
Batman – The Movie	77,90	Indiana Jones III (Action)	64,90
Battle Chess	84,90	Kaiser (mit Spielbrett)	119,90
Battle Hawks 1942	69,90	Keef the Thief	79,90
Battletech	89,90	Kick Off	49,90
Bloodwych	74,90	Kick Off extra time	29,90
Bundesliga Manager	54,90	Kingdoms of England	79,90
Demon's Winter	79,90	Kult	64,90
Drachen Von Laas	74,90	Legend of Djel	59,90
Drakkhen	74,90	Microprose Soccer	64,90
Dungeon Master	74,90	North and South	74,90
Elite	79,90	Ökolopoly (Vestersoft)	149,90
Emperor Of The Mines	74,90	Pharao	74,90
European Space Simulator	74,90	Populous	74,90
F-16 Combat Pilot	79,90	Reach for the Stars	89,90
F-16 Falcon	79,90	Red Lightning	89,90
F-16 Falcon Mission Disk	64,90	Rock 'n Roll	64,90
F-29 Retaliator	79,90	Shadow Of The Beast	99,90
Flightsimulator II	94,90	Sleeping Gods Lie	79,90
F.O.F.T.	89,90	Star Command	94,90
Fugger	59,90	Stellar Crusade	109,90
Future Wars	74,90	Stunt Car Racers	74,90
Galdregon's Domain	79,90	Swords of Twilight	79,90
Genius	69,90	Table Tennis	54,90
Grand Overt (Skat)	44,90	Time	79,90
Great Courts	79,90	Ultima III	99,90
Gunship	79,90	Ultima IV	99,90
Hanse	79,90	Xenon II – Megablast	74,90
Hard Drivin'	59,90	Zak Mc Kracken	64,90

Selbstverständlich können Sie uns auch an den Weihnachtsfeiertagen telefonisch erreichen.



COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE
Frank Heidak
Franzstr. 7 • 5000 Köln 41
Tel. 0221/407447

HOTLINE für TOP-NEWS:
Telefon 0221/406888



MEGAPACKS Spielprogramm inkl. Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Titel	Preis
Goldrush	99,90
King's Quest I	39,90
King's Quest II	39,90
King's Quest III	39,90
King's Quest Triplepack (I, II u. III	99,90
Leisure Suit Larry I	79,90
Leisure Suit Larry II (auch für 512 KB)	99,90
Leisure Suit Larry Doppelpack (I und II)	154,90
Manhunter New York	99,90
Police Quest I	79,90
Space Quest I	99,90
Space Quest II	99,90
Space Quest III (auch 512 KB)	99,90
Space Quest Tripelpack (I–III)	259,90

Trainerdisketten

(wenn sonst nichts mehr hilft)

Titel	Preis
Bard's Tale I	15,00
Bard's Tale II	15,00
Dragon's Lair	15,00

Ärger mit defekter Software?
Wir schaffen Abhilfe. Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den „Software-Test", und für einen Kostenbeitrag von DM 5,– pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

Sonderangebote

(nur solange Vorrat reicht!)

Titel	Preis
Bard's Tale I (dt.)	34,90
Flight Path 737 (dt.)	19,90
Hostages (dt.)	39,90
King's Quest I	29,90
King's Quest II	29,90
King's Quest III	29,90
Oil Imperium (dt.)	49,90
Phantasie III	39,90
Populous Promised Lands (dt.)	29,90

Nordic Power Cartridge

Der erste Freezer für Amiga
Programme an beliebiger Stelle anhalten
Abspeichern von beliebigen Spielständen
Sicherheitskopien von geschützter Software
Erstellen von Trainern für alle Ihre Spiele
Jederzeit Ausdruck der schönsten Grafiken
Einfach einstecken, kein Löten erforderlich

Bestellen Sie jetzt! DM 198,00

Preise für Lösungshilfen:

KOMPLETTLÖSUNGEN: .... 15,– DM
LAGEPLÄNE: .... 15,– DM
DEUTSCHE ANLEITUNGEN: .... 25,– DM

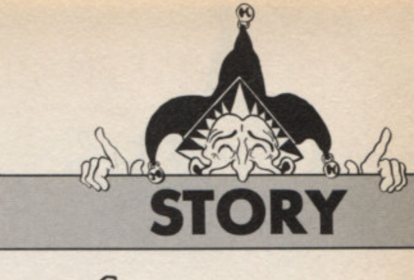
zuzügl. Vers.-Kosten für	Lösungshilfen	Spiele/Zub.
Vorkasse Verr.-Scheck	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme Inland	6,50 DM	9,– DM
Nachnahme Ausland	10,– DM	13,– DM
Versandkostenfrei ab:	45,–	99,– DM

Hiermit bestelle ich
....

❑ Komplettlösung ❑ Software-Test
❑ Plan/Pläne ❑ Programmbestellung
❑ deutsche Anleitung ❑ Sega-Monitorkabel
Monitortyp angeben

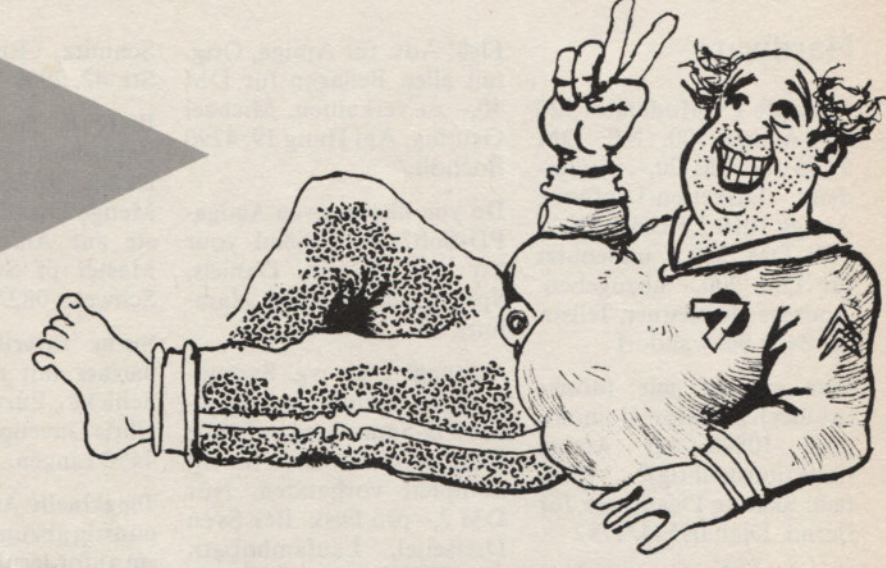
Auftraggeber
Name: ....
Straße: ....
Wohnort: ....
Telefon: ....
Computer: ....

Computer-Programmservice Frank Heidak,
Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel. 0221/407447



Captain Amiga oder Der Zusammenbruch

Eine Heldengeschichte



Die Renegade ist schon dreißig Jahre im Weltraum unterwegs. Sie war von der Erde aus aufgebrochen, um fremde Sonnensysteme zu erforschen, die für eine menschliche Ansiedlung geeignet sein könnten. Seit gestern umkreist sie einen Planeten, der näher untersucht werden soll…

Während sich die meisten Passagiere an den Aussichtsfenstern versammelt haben und dem Moment der Landung entgegenfiebern, sitzt Captain Amiga in seiner Kabine fluchend vor dem Computer, dem er seinen Spitznamen verdankt. Zermürbt durch die lange Reise mit unbestimmtem Ziel, sind fast alle an Bord etwas schrullig geworden, doch Captain Amiga ist das Sorgenkind der Mannschaft: Den größten Teil der letzten drei Jahrzehnte hat er mit seiner inzwischen reichlich klapprigen „Freundin" zugebracht – nächtelang kann er in den Monitor starren und mit dem Guru meditieren. Auch jetzt sitzt er wieder an einer Städtesimulation, bei der es ihm zu seinem großen Ärger noch nie gelungen ist, die Einwohnerzahl von 10 Millionen zu erreichen. Jedesmal stürzt ihm kurz vorher das ganze Programm ab, weil der Speicherplatz nicht ausreicht! In monatelanger Arbeit hat er schließlich eine Möglichkeit gefunden, unbemerkt den Speicher des Zentralrechners der Renegade anzuzapfen. Heute ist endlich die Gelegenheit gekommen, seinen Amiga direkt mit dem großen Bordcomputer zu verbinden, während der Rest der Besatzung mit den Vorbereitungen für die Landung vollauf ausgelastet ist. Völlig unbeeindruckt von dem hektischen Geschehen draußen auf den Gängen, ist er damit beschäftigt, seine Traumstadt zu errichten.

Unterdessen wird im Kommandoraum gerade mit dem Countdown begonnen; alle Blicke sind auf den Bildschirm an der Wand gerichtet, auf dem der unerforschte Planet bereits deutlich zu erkennen ist. Der untere Teil ist vollständig von dicken Wolkenmassen verhüllt, während die obere Hälfte im Schein der schräg einfallenden Sonnenstrahlen grün aufleuchtet. Die beiden Gebiete sind durch eine schwarze Gebirgskette getrennt, die den Planeten ringförmig umschließt. Die Renegade hat sich bereits auf wenige Meilen der nördlichen Halbkugel genähert, am Bildschirm erscheint nun der vorgesehene Landeplatz: Eine flache, etwa 500 qm große Ebene, die sich am Fuß des Gebirges befindet. Langsam senkt sich das Raumschiff, durch die Fenster kann man die steilaufragende Bergwand vorbeigleiten sehen. Im Kommandoraum herrscht völlige Stille, die Crew betrachtet fasziniert die schon zum Greifen nahe Planetenoberfläche. Gerade als der Kommandant die Bremsfallschirme freigeben will, fängt das Bild auf dem großen Monitor an zu flimmern und verschwindet schließlich ganz. Wenige Augenblicke später taucht vor den Augen der entsetzten Mannschaft ein neues Bild auf: Etwas, das wie der Grundriß einer Stadt aussieht, mit kleinen Häusern, belebten Straßen und Eisenbahnlinien. Bevor irgendjemand das Unfaßbare begreifen kann, wird die Besatzung durch einen heftigen Stoß, der das ganze Raumschiff zum Erzittern bringt, aus ihrer Lähmung gerissen: die Renegade ist – reichlich unsanft – gelandet!

Bald stellt sich heraus, daß an ein Weiterfliegen so schnell nicht mehr zu denken ist: Durch den Aufprall wurde das Antriebsaggregat erheblich beschädigt. So freundet man sich mit dem Gedanken an, zumindest einige Zeit hier zu verbringen – die Errichtung einer provisorischen Stadt sollte ja eigentlich kein Problem mehr sein! Und 10 Millionen Einwohner würde sie ohnehin nicht haben… (od)

Ja, und damit diese Geschichte nicht allzu traurig ausgeht, verlosen wir dreimal… ach nein, das sollt ihr selber erraten: Wer weiß, mit welchem Spiel Captain Amiga da so unangenehm aufgefallen ist, kann eben dieses Game hier und heute gewinnen! Einfach Postkarte einsenden an:

Joker Verlag
„Captain Amiga"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar



kleinANZEIGEN

Hardware

Verkaufe TV-Modulator 520 für Amiga 500; NP: DM 59,95 für DM 20,–. Außerdem: Disketten-Laufwerk Amiga 1010 3,5 Drive Disk, NP: DM 329,– unbenutzt für DM 200,– abzugeben. Andreas Demleitner, Tellstr. 10, 8460 Schwandorf

Wer schenkt mir (armer Schüler) Monitor Commodore 1084S für Amiga (funktionstüchtig)? Contact: Skating Death, ask for Bernd, Dial: 09544/1792

Verkaufe Hardware Amiga 500, Speichererweiterung A501, Grünmonitor für DM 800,– (eventuell auch einzeln). Stefan Höppner, Fröbelstr. 67, 8740 Bad Neustadt

Suche 1MB Speichererweiterung für A500 (mit Uhr, Kalender, akkugepuffert) Tel: 05681/2785

Sega Mega Drive und PC-Engine, Nintendo und Sega-Konsolen/Spiele zu verkaufen. Tel: 04521/1041 (Andreas)

Amiga 500 und Zubehör gesucht. Preisvorstellungen an: Andreas Benden, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin. Tel: 04521/1041

Software

Original Spiele mit Anleitung: Jagd auf Roter Oktober für DM 30,–, Falcon F-16 für DM 40,–, Interceptor für DM 30,– abzugeben. Andreas Demleitner, Tellstr.10, 8460 Schwandorf

Tausche Adventure Constr. Set (Original) gegen Original Out Run (beides Amiga). Verkaufe C' Set auch für DM 10,– Wendet Euch schriftlich an: Michael Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt

Fish! Adv. für Amiga, Orig. mit allen Beilagen für DM 40,– zu verkaufen. Michael Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt.

Do you like to swap Amiga-PD-Soft? Yes?! Send your list to: Oliver Daniels, Spritzmoor 29, 2000 Hamburg 53

Achtung! Löse wg. Systemaufgabe meine umfangreiche PD-Sammlung auf. Alle gängigen Serien (noch) komplett vorhanden. Nur DM 2,– pro Disk. Bei: Sven Dreiseitel, Laufamholzstr. 416, 8500 Nürnberg 30

Suche Spiele für Amiga! Möglichst die neuesten Sachen! an: Ernst P. Hastmann, Cingel 12, 6551 Staudernheim

Anfänger sucht Tauschpartner für Amiga-Games! Schreibt an: Tim Roggatz, Heinrich-Heine-Str. 27, 3003 Ronnenberg-Empelde

Hi 64/128er Freaks! Wg. Systemwechsel div. Software abzugeben: Input, Game on, Magic Disk, Commodore Disk, Service-Disketten f. 64er Hefte und SH, PD plus Lit. – Komplett DM 200,–. Exos V.3/Hardcopy Modul je DM 20,–, Superscanner III (neuw.) für Star LC-10: DM 299,– Tel: 07907/7834

Tausche Originale: Jeanne d'Arc, Katakis, Tangle Wood, Mathematik-Kurs, Populous, Documentum (Textverarbeitung). Jedes Programm mit Original-Anleitung. Bin weiterhin am Tausch/Kauf von PD-Software interessiert. Ich werde versuchen, jeden Brief zu beantworten. Listen an: Guido Jenderny, Heckenweg 1, 4934 Horn-Bad Meinberg 1

Suche original Amiga-Programme entweder Kauf, oder Tausch gegen PD-Soft. Bitte schriftlich an: Thomas Schmitz, Rud.-Breitscheid Str. 42, 2000 Wedel

Biete in diesem Superheft Super-Software an! Neuestes ist kein Problem. Habe jede Menge Disks auf Lager. Liste auf Anfrage! Call the Master of Swiss Memory. Schweiz: 082/39143

Suche zuverlässige Tauschpartner mit aktueller Soft. Schickt Eure Listen an: Chris Davenport, Eschstr. 6, 4450 Lingen. Es lohnt sich!

Topaktuelle Amiga-Software günstig abzugeben! Gratisliste anfordern! Info bei Postfach 142 A-1140 Wien, Österreich

Verkaufe Amiga-Soft Info bei Road Warriors of Falcon, P.O. Box 65, CH-8617 Mönchaltorf, Schweiz. (wir suchen auch gute Swapp-Partner im Ausland)

All you need you can find by: The Kane Team, R. Leuenberger, Oberdorf, CH-8548 Ellikon, Schweiz

C-64: Selbstgeschriebene Textadventuresammlung wg. Systemwechsel zu verkaufen. 9 spannende Adv. auf einer Disk. Gedruckte Anleitung, gegen DM 10,– Vorauskasse direkt beim Autor. Solange Vorrat reicht. Suche außerdem engl. Komplettlösung zum Amiga-PD-Adv. „Sword of Fallen Angel", habe andere Lösungen zum Tausch. M. Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt

Verkaufe Oilimperium für Amiga für nur SFR 30,– bzw. DM 30,–. Write to: Ingo Gerhard, Untere Weidstraße 16, CH-6343 Rotkreuz, Schweiz

Verschiedenes

Kompakt-Lautsprecherboxen von Sony (APM 007AV) für sämtliche Musikgeräte, HiFi. 2 x 7.7 Watt, eingeb. Verstärker mit getrennten Lautstärkereglern. Guter Zustand. NP: DM 330,–; VB: DM 70,– Schreibt an: Michael Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt

64'er Hefte und Sonderhefte, außerdem Top-Schlagertexthefte in großen Mengen zu verkaufen, Tiefstpreise! Liste gegen DM 1,– Rückporto bei M. Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt

Märklin HO Eisenbahn mit viel Zubehör, gut erhalten, zu verkaufen. Komplett: VB DM 1000,– verkaufe aber auch gern Einzelteile (preiswert). Liste gegen DM 1,– Rückporto bei M. Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt

Neuwertiges zu Tiefstpreisen: Originalsoft, Bücher, Schallplatten, Lautsprecher, Modellbahn-Zubehör, Comp.-Zeitschriften, Schlagertexthefte, etc. zu verkaufen. Liste gegen DM 1,– Rückporto bei M. Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt

Kontakte

Amiga-Interessierte schreiben an: The Kane Team, R. Leuenberger, Oberdorf, CH-8548 Ellikon, Schweiz

TCC searches for new contacts! call TELK: 046661B 5657 Haan 1; Be fast! nur Tausch! Amiga only!

Hallo Leute!
Wer eine Kleinanzeige in Amiga Joker veröffentlichen möchte, kann dies *kostenlos* tun! Postkarte mit dem Anzeigentext versehen und einsenden an:
Joker Verlag
Kleinanzeige
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar

Tschüß, bis zum nächsten Mal!



HALLO MÄDELS!

Tja, jetzt wird es schön langsam interessant. Mittlerweile sind doch tatsächlich eine Menge Zuschriften recht unterschiedlicher Art eingetrudelt. Da wollen wir doch mal sehen, was *Ihr* so meint . . .



Wirklich schön: „Clownerie" von Christel Wild

Da soll noch einer kommen und sagen, Frauen könnten nicht programmieren! Christel Wild aus Berlin überzeugt alle vom Gegenteil: Sie schickt uns ein toll animiertes Demo mit wirklich außergewöhnlich schönen Bildern, von denen nicht nur ich – nein, auch unsere Herren Redakteure schlichtweg begeistert waren. Urteilt selbst, wieviele Jungs bringen schon sowas zustande?

„Vielleicht könnte noch irgendwer einen Sound dazu basteln?" fragt sie, „Auch suche ich jemand, der meine Disketten auf Video umsetzen kann!". Also, meine Damen (und ausnahmsweise sind auch die Herren gefragt), wer Christel helfen kann, schnell ran an den Griffel. Probleme gibt's noch genug, auch bei der Einteilung ihres Speichers hapert's ein wenig – und dabei liebt sie ihren Amiga . . .

Sieglinde Koristka aus Baesweiler zählt auch nicht gerade zu den Unbedarften, was Programmieren betrifft. Sie schreibt uns folgendes:
Zur Zeit beschäftige ich mich mit einem 8-Bit Computer, den mir mein Freund geschenkt hat. Damit begann ein neues Leben für mich. Früher hätte ich mir nie vorstellen können, daß mich dies so begeistern wird. Auch am Amiga habe ich mittlerweile einige Erfahrung – mein Freund besitzt einen A500, mit dem wir viel spielen, aber auch ernstere Anwendung betreiben. Als wir mal in Aachen waren, um uns ein neues Spiel zu besorgen, bearbeitete ich die im Verkaufsraum aufgestellten Computer. Der Verkäufer, der mich dabei beobachtete, guckte ganz erstaunt. Als mein Freund dies sah, mußte er ein wenig lachen, denn für ihn war es selbstverständlich, daß auch Mädchen mit Computern umgehen können . . .
Tja Mädels, die Moral von der Geschicht: Laßt Euch unterbuttern nicht! Hier zeigt sich, daß wir durchaus fähig sind – was uns manchmal fehlt, ist bloß jemand, der uns hin und wieder geduldig und ohne Vorurteile ein paar Kleinigkeiten erklärt.

So, zum Abschluß möchte ich noch ein paar Worte zur letzten Girl-Seite loswerden. Es haben mich viele Zuschriften erreicht, die ganz und gar nicht mit meinen Behauptungen einverstanden waren – natürlich vorwiegend Jungs. Ich habe meine Meinung zwar nicht geändert, was die Vorlieben von Frauen angeht, aber die Männer habe ich scheinbar unterschätzt. Ihr habt mir bewiesen, daß auch das starke Geschlecht durchaus etwas für intelligente Spiele übrig hat! Naja, so ganz neu ist mir dieser Umstand natürlich nicht (eigentlich genügt ein Blick ins Up/Down . . .), aber ein kleines bißchen Provokation hat eigentlich noch nie geschadet, oder?



Bevor ich mich nun für heute verabschiede, gibt's – logo – auch diesmal wieder etwas zu gewinnen: einen tollen Duft für romantische Stunden! Und als kleine Aufmerksamkeit für die weniger romantisch veranlagten Damen wahlweise ein aktuelles Game. Ihr dürft es Euch selber aussuchen, eine kleine Notiz auf der Zuschrift genügt!
Also, nicht nachlassen und bis zum nächsten Mal!
Eure Brigitta

Vorhang auf, Film ab: Die Grafik-Gurus von „Cinemaware" haben ihr neuestes Movie
Gleichzeitig haben unsere französischen Nachbarn Ubi Soft nach zwei Jahren Produk
Fußstapfen des Klassikers „Defender

Beide Games setzen mal wieder auf die bewährte Mischung aus Action, Adventure und Strategie, gewürzt mit einer kräftigen Prise Mega-Grafik. Nur, daß die Amis sich diesmal voll auf Horror-Schinken im Stil der 50er Jahre stürzen, während man in Frankreich das mehr oder weniger glorreiche Mittelalter wieder aufleben läßt. Ein Vergleich drängt sich also förmlich auf...

IT CAME FROM THE DESERT & IRON LORD



Das Spiel beginnt mit einem sagenhaften Vorspann! Das Auge wandert über eine mehrwegig horizontal scrollende und prächtig animierte Wüstenlandschaft, während uns eine umwerfende Sprachausgabe über eine biblische Prophezeiung informiert, mit der das Unheil seinen Lauf nimmt. Tatsächlich: In der Nähe einer amerikanischen Kleinstadt namens Lizard Breath schlägt ein Meteor ein, was die unangenehme Folge hat, daß vormals friedliche Ameisen zu meterlangen Bestien mutieren! Wie gut, daß es einen heldenhaften Geologen (natürlich der Spieler) gibt, der das drohende Ende der Welt schon noch vereiteln wird.
Wie schon bei „Lords of the Rising Sun" werden sämtliche Aktionen auf einer großen Übersichtskarte geplant und koordiniert. Der Lageplan wird per Joystick gescrollt, die einzelnen Locations können auf Knopfdruck heimgesucht werden. Zu jedem Ort gibt es eine animierte Grafik, die verschiedenen Handlungsmöglichkeiten werden dann in einem Eingabefenster im Multiple-Choice-Verfahren ausgewählt. Dazwischen tauchen immer wieder herrliche Actionsequenzen auf, in denen es gilt, mit einem Revolver Riesenameisen zu erledigen, Crash-Rennen im James Dean-Stil zu bestreiten oder mit einem Flugzeug eine Platzrunde über das insektenverseuchte Gebiet zu drehen.
Damit die Strategie-Fans nicht zu kurz kommen, läuft das Geschehen in simulierten Tagesrythmen ab. Nicht nur, daß dieses Feature auch optisch gelungen umgesetzt wurde, nein, das Kino (wo gerade „Rocket Ranger" läuft...!) hat z.B. nur abends geöffnet, während nachts die meisten interessanten Gesprächspartner schlafen, und wer ins Krankenhaus muß, sollte mit einigen Tagen Karenzzeit rechnen!
Die Programmierer haben es diesmal großartig verstanden, die zahlreichen Action-Einlagen logisch mit der Handlung des Abenteuers zu verknüpfen. Die detailreichen Grafiken gehören mal wieder zum besten, was der Amiga zu bieten hat, wen stört es da, daß das Scrolling hin und wieder minimal ruckelt? Und die Musik? Von imposanten Horror-Hymnen bis zum Blues der wilden 50er ist alles vertreten! It Came From The Desert ist ein technisch perfektes audiovisuelles Erlebnis, das mit viel Witz und Einfallsreichtum Filme wie „Tarantula" oder „Formicula" auf die Schippe nimmt. Klare Empfehlung: Unbedingt besorgen!

Der Amiga Joker meint:
Das Warten hat sich gelohnt: Ubi Softs Iron Lord ist ein Ritter ohne Fehl und Tadel!

Ziehen wir uns nun von der Jagd auf Killer-Ameisen in die Burgen und Klöster des Mittelalters zurück. Wir befinden uns in einem kleinen Land, das von einem gütigen König regiert wird, dessen Bruder unter die bösen Magier gegangen ist. Als der Finsterling eines Tages zurückkehrt, um durch schnöden Meuchelmord den Thron zu besteigen, ruht die ganze Hoffnung des geknechteten Volkes auf dem jungen Prinzen, der der Zombie-Armee des Königsmörders Einhalt gebieten soll. Nach einigen Jährchen ist es soweit...
Das Game besteht aus zwei Teilen: In der strategischen Schlacht gegen die untoten Horden des fiesen Regenten müssen Nahrungsmittel organisiert und Truppen verschoben werden, um den Sieg davonzutragen. Ehe es zu diesem finalen Kampf kommt, gilt es jedoch, durch's Land zu reisen, um die Bevölkerung durch edle Taten von den eigenen guten Absichten zu überzeugen. Gespräche sind hier ebenso an der Tagesordnung wie sportliche Ritter-Turniere.
Wie bei der Insekten-Hatz ist auch hier der zentrale Bildschirm eine Übersichtskarte des Landes. Um einen Ort zu erreichen, klickt man einfach das Ziel an, und schon sieht man Held und Pferdchen galoppieren. In den Städten wechselt das Szenario: Neben einer hübschen Grafik kann nun die Ritterfigur in einem Fenster, das den Ort in der Vogelperspektive zeigt, gesteuert werden. Also rein in die Häuschen, hier warten weise Magier, brave Bürger oder ein Bogenschieß-Wettbewerb auf Besuch. Bei solchen Veranstaltungen kann der Königssohn das dringend benötigte Geld verdienen, um es dann in ordentliche Ausrüstung oder informative Kneipenbesuche zu investieren. Aber auch ein Tauschgeschäft oder ein kleiner Plausch sind möglich: Dazu wählt man auch bei Iron Lord zwischen vorgegebenen Phrasen, auf die es unterschiedliche Antworten gibt.
Auch Ubi Soft hat sich in Sachen Grafik nicht lumpen lassen: Die stimmungsvollen Bilder ziehen sich durch das gesamte Programm, stets unterlegt mit tollen Fanfarenklängen. Welchem der vorgestellten Games man also den Vorzug geben mag, ist wohl eine Frage dessen, welche Thematik einem mehr am Herzen liegt. Wir sind jedenfalls heilfroh, nicht vor dieser Entscheidung zu stehen: Wir mögen uns von keinem der beiden mehr trennen! (M. Semino/C. Borgmeier/ml)

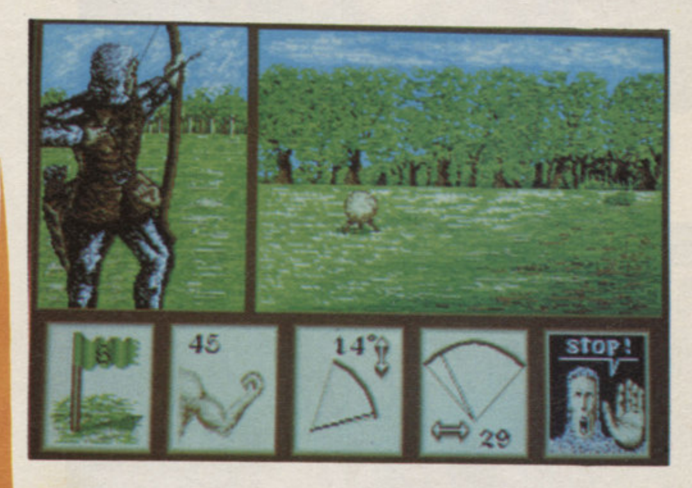


Game vorgelegt. Aber das amerikanische Monopol auf derlei Spiele ist gebrochen! tionszeit endlich ihr Ritterepos fertiggestellt, das sich seinerseits anschickt, in die of the Crown" zu treten.













It Came From The Desert

Grafik:	95%
Sound:	94%
Handhabung:	94%
Motivation:	93%
Gesamt:	94%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Cinemaware
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

Spezialität: Drei Disketten Umfang, in deren Genuß allerdings nur 1MB-Besitzer kommen. Endlich gibt's auch eine Save-Funktion!

Spezialität: Hier geht trotz der zwei Disks alles recht flott vonstatten: Es muß kaum gewechselt werden, und die Ladezeiten sind angenehm kurz. Kein Vorspann, nur ein Titelbild. Spielstände können abgespeichert werden.

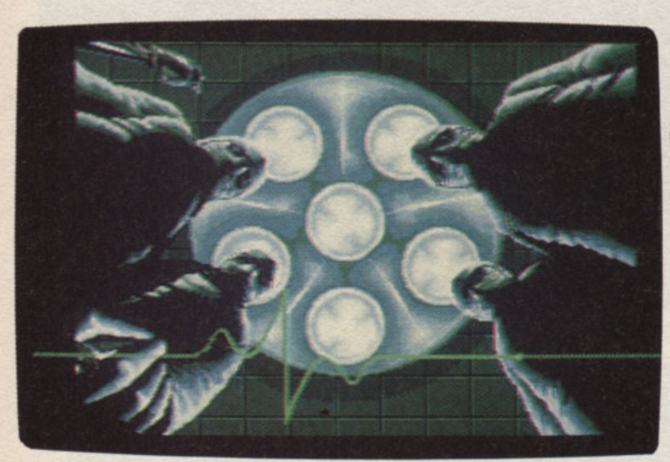
Iron Lord

Grafik:	85%
Sound:	82%
Handhabung:	81%
Motivation:	92%
Gesamt:	85%

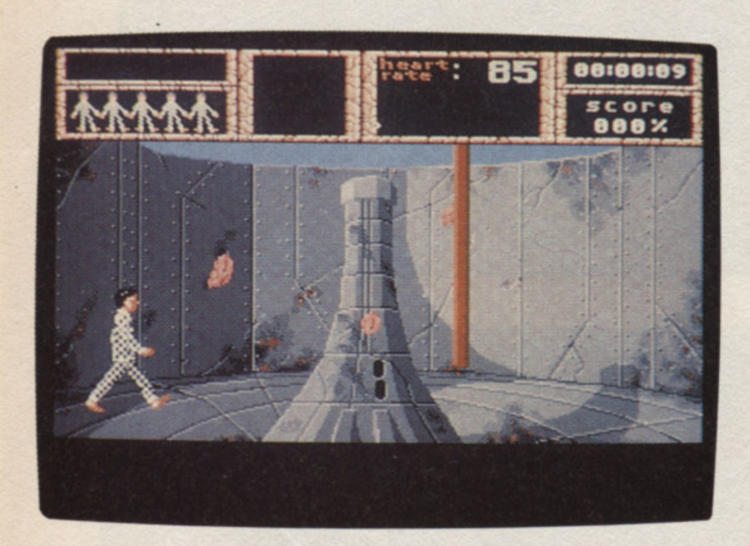
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Ubi Soft
Bezug: Rushware
Bruchweg 128–132
4044 Kaarst 2
Tel.: 0 21 01/60 70

Weird Dreams

Nicht wenige Amiga-User werden schon geraume Zeit von Alpträumen verfolgt – seit sie „Weird Dreams“ am Erzrivalen ST gesehen haben! Wann würde dieses wahrhaft wahnwitzige Spiel endlich auch ihre „Freundin“ heimsuchen? Es ist soweit...



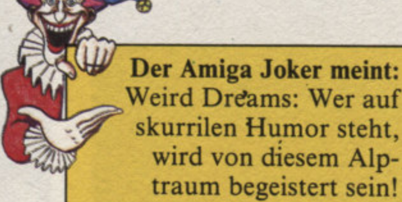
Ein langer Alptraum beginnt...





Schwerkrank und mit dem Tode ringend liegt Steve auf dem OP-Tisch; durch den Schleier der einsetzenden Narkose kann er gerade noch die Umrisse der umstehenden Ärzte und Pfleger erkennen. Da traben auch schon die ersten Nachtmahre durch sein benebeltes Hirn: die wirrsten Träume überfallen ihn, phantastische Gestalten treiben ihr Unwesen – und er ist mittendrin! Nach einem tiefen Sturz in wabernde Wolkenmassen wacht Steve in einem Zuckerwattekessel auf, immer noch mit seinem Pyjama bekleidet. Plötzlich purzeln Zuckerstücke herab und der Holzrührer senkt sich in den kreisenden Kessel. Steve's Kopf schwillt an bis zum Platzen, die Augen quellen heraus – und eines der fünf Traum-Leben ist verwirkt!

Einen Fluch ausstoßend, schmeißt man den Joystick in die Ecke. Wenn diese verdammte Steuerung nicht so langsam wäre, hätte man den armen Steve nämlich ohne weiteres retten können! Damit sind wir schon beim einzigen Schwachpunkt dieses Games: Die unheimlich lahme Steuerung weckte uns immer wieder unsanft aus den schönsten Alpträumen. Viel Üben ist daher angesagt, bis die mangelnde Genauigkeit durch Erfahrung ausgeglichen ist. Aber die Mühsal wird reich belohnt, denn jeder weitere Level hält neue, schreckliche Erlebnisse bereit – sei es, daß man von einem Fußball verspeist wird oder fleischfressenden Tulpen die Zähne ausschlagen muß, damit einen der Rasenmäher nicht zerfetzt! Steve bekommt in seinen Narkoseträumen die schwierigsten Aufgaben gestellt, deren Lösung dem Spieler eine Menge Geduld und Grips abverlangen.



Herrliche Grafik, ansprechende Animationen, skurrile Gags und die verrückte Spielidee halten einen unerbittlich am Bildschirm gefangen (Leider auch die fehlende Möglichkeit, Spielstände abzuspeichern). Besondere Erwähnung verdient die außergewöhnliche Anleitung: Statt der üblichen Fünf-Zeilen-Hintergrundstory enthält sie einen 64-seitigen Roman zur inneren Einstimmung. Jeder, der des Englischen mächtig ist, wird seine wahre Freude an dem schwarz-humorigen Werk haben!

Wer also schon lange nicht mehr auf den Horrortrip gekommen ist, wird mit Weird Dreams bestens bedient. Und sollte er es tatsächlich schaffen, Steve's Höllenfahrt zu überstehen, wird der traumgeplagte Junge auch als geheilt entlassen. Nach seinem seelischen Zustand fragt dabei allerdings niemand... (wh)

Weird Dreams

Grafik:	85%
Sound:	73%
Handhabung:	51%
Motivation:	86%
Gesamt:	76%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 65,– DM

Hersteller: Rainbird
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

Spezialität: Eine Installation auf Festplatte ist möglich; die Paßwortabfrage bei diesem Game ist allerdings eine Frechheit: Umständlicher geht's fast schon nicht mehr! Wer eine Verschnaufpause braucht, drückt auf „P“.

Is' ja toll! So viele Tips, Tricks, Cheats, Karten und Lösungen habt Ihr eingesandt, daß wir gar nicht wußten, wie wir alles unterbringen sollten. Aus diesem Grund wird hier auch nicht lange gequasselt – Vorhang auf für *Euer* Know How!



Space Quest III (Komplettlösung 1. Teil)

Beginnen wollen wir diesmal gleich mit einer tollen Komplettlösung der Firma CPS Heidak. Stürzen wir uns also ins Vergnügen, und zwar Schritt für Schritt.

A. Der unbekannte Planet
S,E
1. Stell dich auf jeden Fall so nah an den Aufzug, der den Müll nach oben befördert, daß du von ihm mitgenommen wirst. Sobald du auf dem Fließband stehst, rappel dich schnell wieder auf (stand) und spring an die rettende Metallplanke (jump) – und zwar schnell!
W,W,W
2. Man befindet sich nun im Kontrollraum der Wesen, die uns gerettet haben. Leider sind sie uns nicht gut gesonnen. Also schnell ins Fahrzeug (enter grabber) und ab nach Westen.
3. Im nächsten Bild muß man den Wagen im rechten Drittel anhalten und dessen Kontrollen erkunden. Durch Drücken des Knopfes setzt sich ein Greifarm auf unserem Fahrzeug nach unten in Bewegung und nimmt den „Warp Motivator" auf. Als nächstes geht's nun nach Osten, kurz nach der Kurve stoppt man das Fahrzeug erneut, betätigt wieder den Knopf und setzt damit den „Warp Motivator" in ein Raumschiff ein. Raumschiff? Nur ruhig, wir kommen noch dahin.
W,W,W,W
4. Nun verläßt man sein Gefährt wieder (leave grabber) und stürzt sich ruhigen Gewissens in das gähnende Loch.
5. Heil unten angekommen bemerkst du ein paar unliebsame Gesellen. Schnell also wieder weg von hier, nicht allerdings, ohne zuvor die linke Wand zu erkunden und sich den Reaktor zu schnappen. Dann ab zur Leiter und hinauf (climb).
N,E,
6. Gehe in den Tunnel hinein und durch! Was? Geht nicht, eine Ratte überfällt dich? Na sowas, also wieder hinaus nach Westen.
W,S,
7. Geh nun zu der Stelle, an der du das Licht der Oberwelt wieder erblickt hast, und klettere nochmal mit Hilfe der Leiter in die dunkleren Gefilde des Planeten. Grabsch dir erneut den Reaktor und klettere wieder hinauf. Diesmal nimm aber die Leiter mit (get ladder)!
N, E
8. Wieder zurück in den Tunnel und nimm den Draht mit (get wire), dann zurück ins Freie, diesmal nach Osten.
9. Was ist das? Ein ausgedienter Kampfroboter mit einem kaputten Auge! Schnurstracks gehen wir auf ihn zu und klettern in sein Haupt hinein.
10. Tja, in dem Müll entdecken wir das Raumschiff, in das wir den „Warp Motivator" eingefügt haben. Schnell zur rechten Seite desselben, die Leiter abgestellt und hinaufgeklettert, auf's Dach und an die Einstiegsluke (open hatch), und hinein – ins Innere des Raumgleiters!
11. Nun erkundet man natürlich die technischen Möglichkeiten der Raumfähre. Den Reaktor und den Draht setzt man in die Luke am Boden ein (use) und nimmt im Pilotensitz Platz (sit). Da drückt doch was? Was könnte das denn sein? (search cushions) Welch noble Spende! Nun aber endlich weg von diesem Planeten. Am besten mit Hilfe des Computers (use Computer). Den Radar einschalten, die Maschinen starten und abheben ist eins. Sobald der Screen umschaltet, benutzen wir unser Waffen-System, da das Raumschiff im Müll eingeschlossen ist. Man aktiviert den Front-Schild und ballert einmal kurz auf den Schrott. Jetzt aber auf zu neuen Welten! Nach Zuhilfenahme des Computers schalte auf das Navigations-System um, um den Kurs festzulegen. Dazu scanne den Weltraum solange, bis der Planet Phleebhut in Sicht ist. Nun stell den Kurs auf diesen Planeten ein und flieg mit Lichtgeschwindigkeit hin. Falls dich dabei jemand verfolgt, keine Sorge, die Konfrontation lassen wir uns doch nicht entgehen! Nach der Meldung des Computers, daß der Orbit von Phleebhut erreicht sei, landen wir und verlassen das Schiff (stand, press button).

B. Phleebhut
1. Besondere Aufmerksamkeit sollte man den Skorpionen widmen, die manchmal auftauchen und sehr giftig sind.
W,W,N,N
2. Du hast die „World of Wonders" erreicht – nun gehe aber auch hinein!
N
3. Von dem kauzigen Kerl sollte man die Puppe an dem Stock, den Hühnchen-Hut und Raumunterwäsche kaufen. Da unsere sieben Buckazoids nicht reichen, bieten wir dem Kobold den Diamanten an, den wir noch vom letzten Abenteuer haben (give gem). Über's Ohr hauen lassen wir uns aber nicht: Auf 425 Buckazoids kann man den Gnom schon hochhandeln. Nun darf man all die schönen Dinge erwerben (buy stick/hat/underware) und die Stätte wieder verlassen (leave).
4. Hier erwartet uns eine böse Überraschung.... Abwarten, bis uns der Terminator losläßt, und abspeichern!
S,S,E
5. Hat man diesen Weg gesund überstanden, stellt man sich in die Höhle mit den Stöpseln an der Decke, und zwar so, daß einen diese nicht erreichen können, man aber trotzdem an der Wand steht. Abspeichern! Der grobschlächtige Kerl, der nun kommt, wird – wenn du richtig stehst – von den Pusteln aufgesaugt. Sind wir „Arnold" losgeworden, treten wir zu ihm und klauen mit Hilfe des Stocks (use stick) seinen Gürtel, den wir auch gleich anlegen (wear belt).
E
6. Steig nun wieder in dein Raumschiff und starte. Der nächste Flug geht zum Monolith Burger Fast Food Dive.
So, das war's für diesmal, im nächsten Heft folgt dann der Rest.

Tips und Tricks

Tim Braune aus Halle weiß einen Cheat zu **Wizball**: Kommt man in die Zauberküche, um seine Gefäße mit Farbe zu füllen, drückt man die Space-Taste, gibt dann „Rainbow" ein, drückt Feuer, wieder Space, gibt „C" ein und nochmal Feuer. Jetzt sind die Zaubergefäße gefüllt. Dankeschön für diesen Trick!

Von Manuel aus Frankfurt kommen folgende Tips: Wer bei **Savage** in den zweiten und dritten Level gelangen will, benutzt diese Codes: Level 2: SABATTA, Level 3: PORSCHE.

Für alle, die gerne **Kick off** spielen, hier ein nützlicher Trick: Wenn Ihr Euch mit einem Eurer Stürmer im gegnerischen Strafraum aufhaltet, kann es oft passieren, daß Euch ein gegnerischer Abwehrspieler in die Beine grätschen will. Wenn er auch Euren Stürmer verfehlt, es bleibt immer noch genügend Zeit, um in seine gestreckten Beine zu laufen. Dadurch wird ein Strafstoß provoziert, was meistens ein zusätzliches Tor für Eure Mannschaft bedeutet. Außerdem empfiehlt es sich, immer die 4-2-4 Formation zu wählen.

Auch zu **Xybots** hat Manuel einen Cheat auf Lager: Gebt im Highscore „ALF" ein, und im nächsten Spiel habt Ihr dann unendlich Energie! Hier noch ein Cheat zu **Forgotten Worlds**: Gebt im Titelscreen „ARC" ein und drückt daraufhin die Help-Taste. Während des Spiels ist es Euch nun möglich, durch Betätigen der Taste „N" unbeschadet in den nächsten Level zu gelangen, durch „S" befindet Ihr Euch kurzerhand in einem der Extra-Waffen-Läden, wo Ihr Euer Waffenarsenal aufrüsten könnt.

Um bei **Exolon** unendlich viele Leben zu bekommen, gebt in der Highscoreliste „ad astra" ein. Vielen Dank, Manuel!

Zu **Blood Money** weiß Ernst Flepp aus Zürich einen Tip. Drückt man während des Spiels die Taste „Del", kommt man automatisch einen Planeten weiter, mit einem Druck auf die „Help"-Taste aktiviert man einen Cheat, mit dem man für jeden Druck auf die Eins einen runden Hunderter gutgeschrieben bekommt. Beide Tricks sind mehrmals anzuwenden.

Ein herzliches Dankeschön geht an Guido Jenderny aus Bad Meinberg, der uns einen interessanten Cheat zu **Shadow of the Beast** schickt. Um unendlich viele Leben zu ergattern, muß man bloß im Titelbild der Disk 1 die linke Maustaste und gleichzeitig den Feuerknopf am Joystick gedrückt halten, bis die Meldung „Disk 2" erscheint. So einfach ist das!

Silkworm: Im Steuerungs-Menü „SCRAP 28" tippen – Help-Taste und Feuerknopf gleichzeitig drücken!

Wer bei **Baal** auf unbegrenzte Leben steht, legt wie gewöhnlich die Disk ein – sobald der Bildschirm schwarz wird, drückt man den rechten Mausknopf.

Zu **The Running Man** hat Markus Lunk aus Berlin einen Cheat für unendlich Energie auf Lager: Zuerst läßt man das Sprite einfach laufen, sobald man sich in die Highscore-Liste gespielt hat, tippt man „DdIiSsKk" ein, und sämtliche Energieprobleme sind gelöst. Vielen Dank, Markus!

Für alle, die mit **Oilimperium** Geschäfte machen, hat Albert Knorr aus Wien eine Warnung: Wer mehr als zwei Milliarden Kapital macht, aufgepaßt! Plötzlich steht dann ein Minus davor und die Katastrophe folgt auf dem Fuß...

Und noch eine Hilfe zu **Oilimperium** kommt von Markus Kleinke aus Berlin: Hat man mal zuwenig Geld, verkauft man am Anfang sein gesamtes Öl. Ist der Preis zu niedrig, saved man das Game zuvor ab und lädt es dann wieder. Jetzt sehen die Preise wieder anders aus. Brennende Quellen sollte man immer alleine löschen gehen, versiegte Quellen einfach wieder aufbohren. Danke sehr!

Rainer Jurdt aus Ettlingen schickt uns einen Tip zu **Heroes of the Lance**: Um den Drachen zu besiegen, wendet man den Spruch an, der gegen Feuer immun macht, dann immer nach unten schlagen oder schießen.

Und noch ein Tip zu **Die Fugger**: Wenn man einen Überfall durchführt (auch wenn niemand da ist), muß man keinen Arbeitslohn zahlen, und die Fuhrwerke kommen auch, wenn man keine geschickt hat. Dank Dir, Rainer!

Frederik Strunz aus Rösrath schickt uns auch einen Cheat: Wer bei **LED Storm** die Tasten „u", „x" und „e" gleichzeitig drückt, muß nicht immer im ersten Level beginnen.

Frostbyte: Bei der Aufforderung, Feuer zu drücken, kann man sich die einzelnen Level mit Return ansehen.

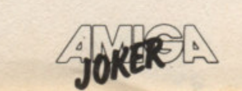
Thunderblade: Gibt man im Titelbild „Crash" ein, so blinkt der Rahmen kurz auf. Drückt man dann „Del", so kommt man in den nächsten Level. Herzlichen Dank für diesen Beitrag!

Oliver Birlo aus Emmerich schickt uns einen Tip zu **Interceptor**: Wer seinen Piloten retten will, fliegt die Insel von Süden in 10-20 feet Höhe mit einem Schub von 60% an. Man wählt nun die Außenansicht von hinten und fliegt etwas links an der Insel vorbei. Nun achtet man darauf, genau über eine graue Fläche zu fliegen, ist sie direkt unter einem, drückt man die Shift-Taste und „f". Schon ist der Pilot gerettet!

Und noch ein paar Paßwörter zu **Eliminator**, die einfach blind einzugeben sind: AMOEBA, BLOOOP, CHEEKI, DOINOK, ENIGMA, FLIPME, GEEGEE, HANDEL, ICICLE, JAMMIN. Vielen Dank, Oliver!

Ein paar hilfreiche Tricks zu dem Spiel **Hanse** schickt uns Patrick Clauberg, schönen Dank auch!

1. So schnell wie möglich möglichst viele Schiffe bauen, da der Preis rapide steigt.
2. Keine Schiffe in die Kaperflotte stecken, da die Freibeuter fast immer besser schießen, und dann ist außer Spesen nix gewesen!
3. Man sollte – wenn möglich – vermeiden, seine Aktien zu verkaufen, da der Index enorm hoch ist (1000).
4. Da ein seetüchtiges Schiff mehr transportieren kann, sollte die Prozentzahl der Instandhaltung immer bei 99-100 angesiedelt sein.
5. Die besten Kontore sind Bergen und Novgorod (Pelze), wobei man in Novgorod mehr Ware pro Schiff bekommt.
6. Mit fünf Speichern und 20 Schiffen kann man mehr absahnen als mit einem Speicher und 30 Schiffen.
7. In jedem Kontor sollten 20 Kanonen stationiert sein, da der böse Dänenkönig nicht ruht. Bei der Aufstellung der Kanonen empfiehlt es sich, immer zwei Felder Abstand zu halten, da die Angreifer in die Lücken schießen, und man so weniger Kanonen verliert. Außerdem sollte man darauf achten, die eigenen Schiffe nicht zu gefährden.
8. Hat man in Lübeck mehrere Speicher und alle Schiffe versandt, kann man noch Aktien kaufen und kommt hoffentlich in den Schuldturm. Beim nächsten Spielzug hat man mit einer Ladung Salz pro Schiff oft die doppelte Menge Güter im Speicher. Bei dieser Methode wird allerdings der Zustand der Frachter sehr in Mitleidenschaft gezogen.



Mario Bünning aus Wernersberg hat uns einige interessante Tips für den erfolgreichen Einkaufsbummel in **Xenon 2** zukommen lassen:

SHOP LEVEL TIPS

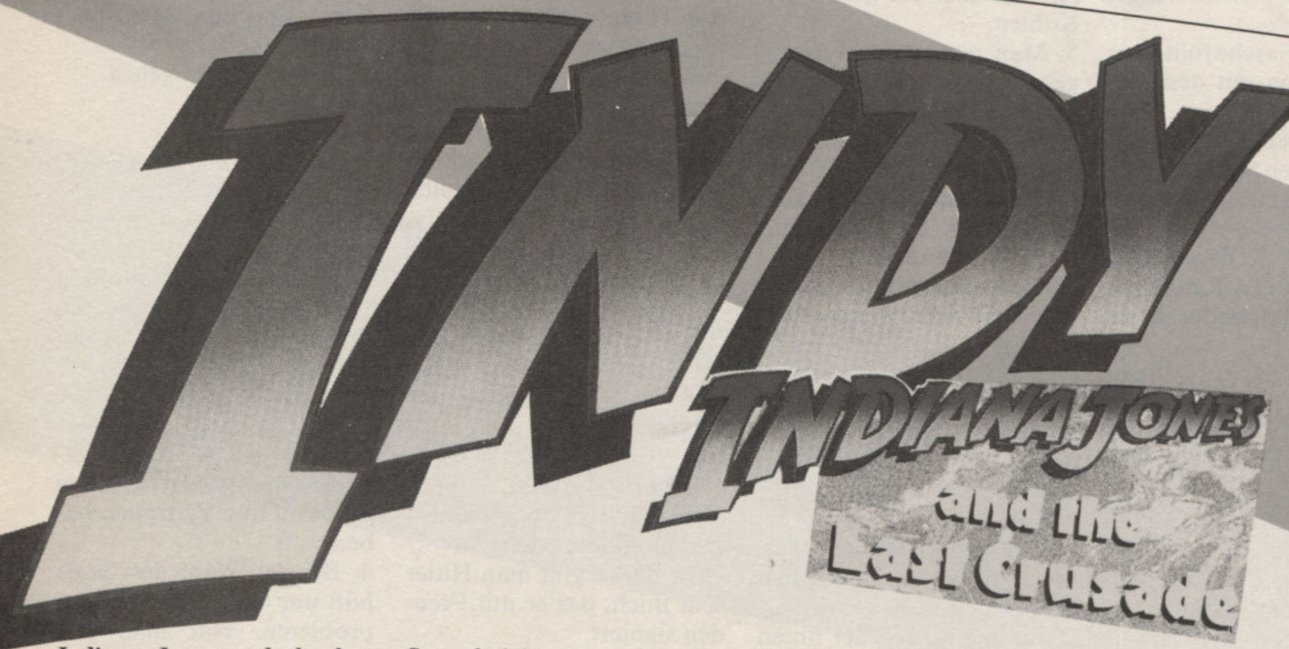
Level	Shop		EXTRAS BEIM SPIELEN(VOR DEM SHOP)
1.	1	Computer:You can`t take it with you Verkaufen:- Kaufen:-	Speed Up (2 mal) Power Up Rear Shot
2.	2	Computer:Buy Double Shot Verkaufen:Rear Shot(500) Kaufen:Double Shot Side Shot	Smart Bomb Health 1 Cannon
3.	2	Computer:Buy Power Up Verkaufen:- Kaufen:-	Health 1 Side Shot
4:	2	Computer:Buy Rear Shot Verkaufen:Cannon(2000) Side Shot (1500) Kaufen:Laser(2 mal)	Smart Bomb Health 1 Side Shot
5.	3	Computer:Left Right Left Verkaufen:- Kaufen:Power Up	Rear Shot(2 mal) Health 1 (2 mal)
6.	3	Computer:Heads and Tails Verkaufen:- Kaufen :Laser	Smart Bomb Health 2 (2mal)
7.	4	Computer:Buy Rear Shot Verkaufen:Side Shot (500) Kaufen:Power Up	Protection Health 1 Side Shot
8.	4	Computer:Buy Laser Verkaufen:- Kaufen.Laser Power Up	Rear Shot (2 mal) Smart Bomb
9.	5	Computer:Dont't wait in Channels Verkaufen:- Kaufen: Extra Life (2 mal)	Power Up (2 mal) Health 2 Side Shot (2 mal)
10.	5	Computer.That's the end viewers Verkaufen:- Kaufen:-	Side Shot

Fragen???

Wer weiß Rat? An dieser Stelle sind alle Leser, die die Antwort wissen, aufgefordert, uns zu schreiben. Wir werden die Antworten weiterleiten oder veröffentlichen. Natürlich darf auch schreiben, wer seinerseits bei einem Game nicht weiterweiß. Hier also die ersten Anliegen:

Crazy Cars II: Wer weiß einen Cheat für unendlich Zeit?

Sword of fallen Angel: Wie kommt man an den Pygmies vorbei ins Haus? Wie besiegt man die Pygmies? Wozu dient der große Topf?



Indiana Jones and the last Crusade (Komplettlösung)

Diese tolle Lösung stammt von Jan Lagerpusch und Malte Tombers aus Hamburg. Ein herzliches Dankeschön an die beiden und Start frei für Indy...

Universität:

1. Kräftig mit dem Boxtrainer üben!
2. Kleine Erfrischung am Trinkbecken nehmen.
3. Ins Büro gehen und sich zu den Studenten freundlich verhalten (Kombination 3-3-3)
4. Im Arbeitszimmer die Post durchsuchen und das Päckchen öffnen.
5. Den Raum durchs Fenster verlassen
6. Nach Donovans Offenbarung zu Henrys Haus gehen und das kleine Bild von der Wand nehmen. Dann nach Venedig fliegen



Venedig:

1. Nach der Begrüßung zuerst eine Flasche Wein im Restaurant besorgen (man erhält diese durch Miesmachen des Jahrgangs).
2. In der Bücherei nimmt man Hitlers „Mein Kampf" mit.
3. Man sucht die Stelle, an der die drei Absperrungspfosten sind, und nimmt den mittleren auf.
4. Man guckt ins Tagebuch, um zu erfahren, in welchen Raum man gehen muß (kann man an der Zeichnung des Fensters im Tagebuch erkennen).
5. In diesem Raum sucht man die im Tagebuch angegebene Zahl (Im Tagebuch steht z.B.: „If ye would enter, follow the second on the left", dann liest man die linke Inschrift und nimmt die an zweiter Stelle stehende Zahl.).

Katakomben:

1. Man geht in den Raum, in dem das Skelett mit dem Haken am Arm liegt. (grab it)
2. Die Weinflasche füllt man in dem Raum mit dem See mit Wasser.
3. Das Wasser gießt man auf den trockenen Schlamm der Fackel in dem zugehörigen Raum.
4. Im ersten Kellergeschoß geht man in den Raum mit den Inschriften und sieht sie sich an.
5. Im Raum davor löst man mit Peitsche und Haken den Pfropfen in der Decke.
6. Man klettert die Leiter nach oben und findet sich im Raum mit dem großen Skelett wieder. (Slab)

Katakomben 2.Teil:

1. Durch die entstandene Öffnung beim ursprünglichen See sprintet man hindurch und repariert im Maschinenraum die Maschine mit Hilfe der roten Absperrungskordel.
2. Man stellt sich „behind the wheel" und dreht selbiges einmal.
3. Im Raum mit den drehbaren Statuen dreht man sie so, wie im es Buch als richtig bezeichnet ist.
4. Man geht durch die Tür und verfolgt den Gang bis zum nächsten Rätsel (jetzt wird es musikalisch).
5. Die sechs Totenköpfe den im Buch angegebenen Noten zuordnen.
6. Jetzt kommt wieder ein Labyrinth, in dem aber alle Wege zum Grabraum des Ritters führen.
7. Wir stehen vor dem Sarg eines „Lost Knights", welchen wir öffnen.
8. Durch Zerstörung des Old Rusty Locks verlassen wir den Raum. Leiter hoch und ab geht's!

Schloß Brunwald

Erdgeschoß

1. Den Butler überreden (wenn's sein muß, mit der Faust)
2. Man geht nun in den linken Doorway
3. Beim Betrunkenen bietet man sich selbstlos als Kellner an und bekommt einen Bierkrug.
4. In der Küche füllen wir den Krug mit Bier und leeren ihn über die glühenden Kohlen.
5. Man nimmt das Fleisch, geht zurück und durch den anderen Doorway/Hall.
6. Hier trifft man zum ersten Mal auf einen diensteifrigen Wächter, an den man sich einfach mit der Kombination 3-2-1 ranmacht.
7. Rechts unten befindet sich eine Umkleidekabine, in der wir einen Dieneranzug finden.
8. Dem zweiten Wächter gibt man sich als Vertretung zu erkennen (Kombination 1-2-2).

1. Stockwerk

1. Hinter der zweiten Tür, die man sieht, befindet sich eine Kiste mit 50 Mark.
2. Dem Wächter, der unten patrouilliert, erzählt man, daß er angeblich befördert würde (Kombination 2-2-1-1).
3. In einem weiteren Raum findet man eine Kiste mit einer Uniform und einem Schlüssel.
4. Man geht ins Erdgeschoß und holt sich die Naziuniform, zieht sie aber noch nicht an, da die Wächter sonst Verdacht schöpfen.
5. Um an dem zweiten Wächter vorbeizukommen, zieht man die Uniform am besten in dem Zimmer, in dem man den Schlüssel fand, an, und kann ihn so austricksen.
6. Im Raum unten rechts findet man einen Erste-Hilfe-Kasten.

2. Stockwerk

1. Den ersten Soldaten überwältigt man mit der Kombination 1-2-1.
2. Für den Wachhund im ersten Zimmer haben wir ein tolles Stück Fleisch.
3. Man nimmt die Trophäe und begibt sich zurück in die Küche, um sie mit Bier zu füllen (umziehen nicht vergessen!).
4. Wieder oben angelangt wählen wir die linke Abzweigung, wo schon der biersüchtige Biff auf uns wartet, den man, nachdem er sich an unserem Trunk gelabt hat, mit einem Kinnhaken beseitigt.
5. Links oben befinden sich drei Türen, hinter einer wartet ein grünes Kabel darauf, daß wir ein bißchen daran ziehen.
6. Im Wohnsaal muß man sich mit den Stühlen so unter den Ritter mit der Hellebarde rücken, daß Indys Hut genau unter der Hand des Ritters ist. Nun darf man ihn ein bißchen schubsen!
7. Die linke Statue am Kamin bewegen, und draußen das Motorrad anlassen und wegfahren.

Flucht nach Berlin

1. Den Grenzsoldaten schlägt man nieder.
2. In Berlin gibt man Hitler sein Buch, das er mit Freuden signiert.
3. Im Flughafen labert Henry den Mann mit der Zeitung von rechts an und fragt ihn nach seinen Großenkeln, währenddessen stiehlt Indy die Tickets aus seiner Tasche.
4. Nun eilen wir zum Zeppelin und steigen ein.
5. Dem Kontrolleur die Fahrkarten zeigen!

Henry geht zum Pianisten und läßt ihn für sich spielen (wenn nötig zweimal).

6. Während der Funker weg ist, geht Indy in die Kabine, nimmt die Kurbel und zerstört das Funkgerät.
7. Kurbel ins Loch, Kurbel drehen, Leiter hochklettern – und ärgern!
8. Irgendwie finden wir den Ausgang und hauen ab.

Absturz und Flucht über die Grenze

1. Da der SS-Wagen kein Benzin hat, muß man mit einem blauen Eldorado SL Vorlieb nehmen.
2. Nun wird's schwierig: Die Soldaten, die man überreden muß, sprechen in verschiedenen Farben. Daran kann man sich einige Antworten merken:

Grau: das Buch geben
Violett: bestechen und umnieten
Türkis: Kombination 2-1-1-1 und niedermachen
Braun: Kombination 3-2-2
Blau: Kombination 2-3-1

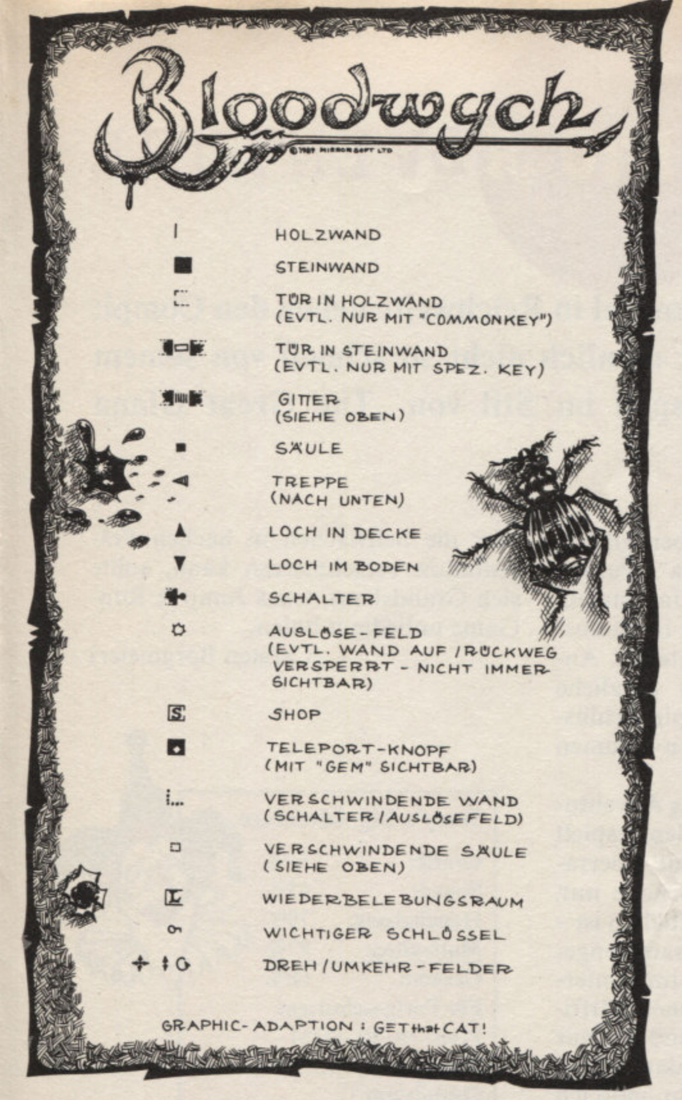
Iskenderun:

1. Das Schild an dem Stein lesen und im Tagebuch nachschlagen.
2. In den Tempel gehen.
3. Abwarten!

Prüfungen:

1. Hier sollte man versuchen, Indy kurz hinter die Felsen (unten am Bildschirmrand) zu steuern.
2. Bei der zweiten Prüfung kommt es nicht darauf an, das Wort JEHOVA in der richtigen Reihenfolge zu bilden. Wichtig sind nur die vorkommenden Buchstaben.
3. Bei der letzten Prüfung mußt du nur Vertrauen haben.
4. Bei der Wahl des Grals hilft nur ein fröhliches Ausprobieren. Hat man den Richtigen erwischt, schnell den Vater heilen und das Gefäß dem Ritter wiedergeben.

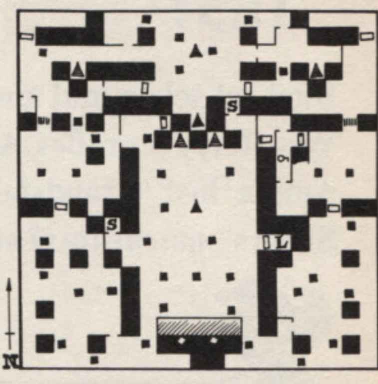
Tja, damit wäre die Mission beendet, und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute...



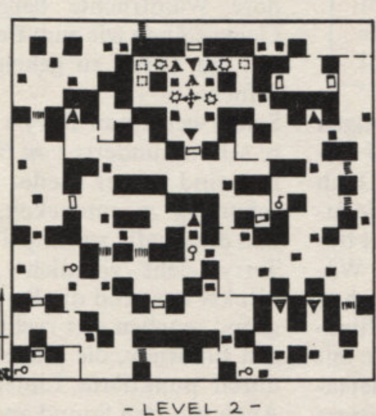
Karten zu: Bloodwych

Andreas Schildbach aus Starnberg hat wieder zugeschlagen: Hier seine neuesten Karten zu dem komplexen Rollenspiel. Diesmal geht's in die MoonTowers ...

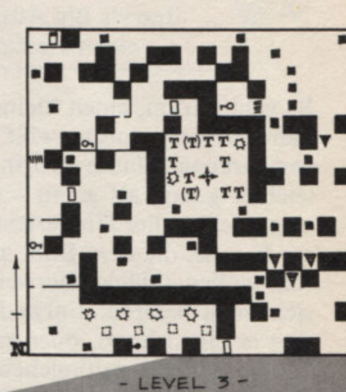




- LEVEL 1 -

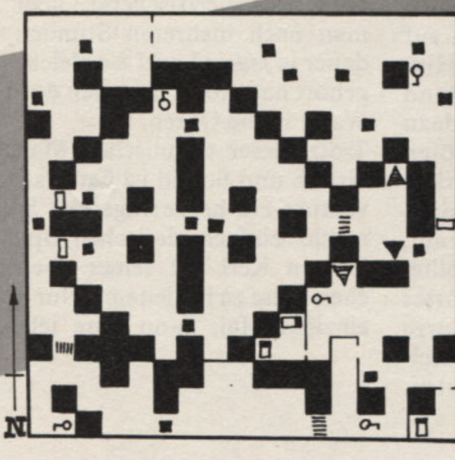


- LEVEL 2 -

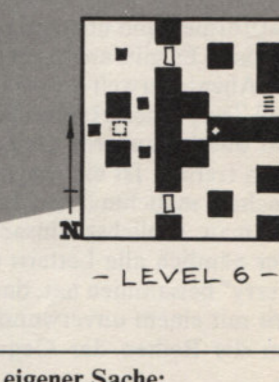


- LEVEL 3 -

- LEVEL 4 -



- LEVEL 5 -



- LEVEL 6 -

In eigener Sache:

Wie gewohnt, zum Schluß unser Aufruf an alle begnadeten Zocker: Wer Tips, Tricks, Cheats oder Pläne zu schweren Spielen hat, soll gefälligst damit rausrücken! Im Gegenzug gibt es von uns 20,-DM für jeden veröffentlichten Kurz-Tip und 50,- bis 100,- Mark für Komplettlösungen und Karten (je nach Umfang). Also, ab die Post an folgende Adresse:
Joker Verlag
Kennwort: Know How
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar





Terry's Big Adventure

Bunkert schon mal ausreichend Kaffee und Lebensmittel in Reichweite neben den Compi: Wer Terry's großes Abenteuer nachspielt, kommt nämlich nicht so schnell von seinem Amiga los! Grandslams neues Geschicklichkeitsspiel im Stil von „The Great Giana Sisters" macht total süchtig!



Der Amiga Joker meint:
Trotz Schwächen in der Präsentation macht Terry's Big Adventure einen Heidenspaß!

Es geht darum, einen kleinen Jungen namens Terry durch zwölf Level unversehrt nach Hause zu bringen. Doch leichter gesagt als getan – der Heimweg steckt voller Hindernisse und böser Feinde, die dem Bubi an die Wäsche wollen. Glücklicherweise kann er sich auch wehren: Entweder schleudert er einen Yoyo, oder er wirft mit Steinen auf die zahlreichen Widersacher. Ähnlich wie bei den Giana Sisters läuft der Held immer von links nach rechts über den Bildschirm (bei horizontalem Scrolling, klaro), hüpft auf Plattformen und überspringt alle Hindernisse. Es gilt, an den rechten Rand der Abenteuerwelt zu gelangen; dazu muß Terry einen Haufen Schildkröten und allerlei anderes Getier mit dem Yoyo treffen. Ist ein Gegner erledigt, tauchen manchmal Buchstaben auf, die man tunlichst einsacken sollte: Wer nämlich alle Lettern des Wortes „Terry" beisammen hat, darf für kurze Zeit mit einem unverwundbaren Helden die Reihen der Gegner lichten. Sogar ein zusätzliches Leben gibt es dann für das Wort „Extra". Punkte erwirbt man durch das Einsammeln von Pilzen, die vor allem in Bonuskammern reichlich herumstehen. Andere Waldfrüchte bergen nützliche Gegenstände wie zum Beispiel Schlüssel, die Türen zu geheimen Räumen öffnen.

Selbst wenn man Terry's Big Adventure schon hunderte von Malen gespielt hat, sind immer wieder neue Überraschungen zu entdecken. Schade nur, daß die Grafik so simpel gehalten ist – Terry sieht ziemlich zusammengekleckst aus, und die Berge im Hintergrund machen erst recht einen dürftigen Eindruck, die Hügel sind gar nur durch punktierte Linien dargestellt! Auch was den Sound angeht, muß ich motzen: Anfangs klingt die Melodie ja noch recht erfrischend, aber wenn man nach mehreren Stunden Spieldauer in *jedem* Level die gleiche Musik gehört hat, stopft man sich doch lieber Watte in die Ohren.

Trotz dieser technischen Mängel bei Grafik und Sound ist Terry's Big Adventure ein hervorragendes Spiel. Es macht einfach tierischen Spaß, den kleinen Kerl auf seiner abenteuerlichen Reise zu begleiten („Nur noch ein einziges Mal, dann höre ich auf!"). Wer die Schwächen in Sachen Präsentation verschmerzen kann, sollte sich Grandslams neues Jump & Run-Game unbedingt holen.

(Carsten Borgmeier)

Terry's Big Adventure

Grafik:	56%
Sound:	63%
Handhabung:	70%
Motivation:	87%
Gesamt:	68%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 50,– DM
Hersteller: Shades/Grandslam
Bezug: CSJ Computersoft, Auf dem Schacht 17, 3203 Sarstedt 4, Tel.: 0 50 66/40 31

Spezialität: Ein Extra-Leben erhält man erst alle 20.000 Punkte, aber als kleine Erleichterung steht eine Continue-Option zur Verfügung.



Die Highlights 89

Was wäre ein Jahresanfang ohne einen Rückblick auf die Höhepunkte des Vorjahres? Nix Genaues – eben! Deshalb, und weil wir ja erst seit vorigen November mitmischen, wollen wir die Gunst der Stunde zu einer rückwirkenden Oscar-Verleihung nutzen. Es werden die fünf größten Renner gekürt, natürlich nur, wenn wir uns nicht schon darüber ausgelassen haben . . .

Populous



Ein Senkrechtstarter, wie er im Buche steht: Seit Erscheinen des Programms will jeder mal Gott spielen! Das gewiefte Strategiespiel mit der niedlichen Grafik und dem neuen Spielprinzip hat sich von Anfang an in den Spitzen der internationalen Charts festgebissen und ist bis heute nicht mehr von dort wegzudenken. Das ist natürlich vor allem den fixen Jungs von Electronic Arts zu verdanken, die, sofort als die Götterdämmerung den ersten Sonnenstrahlen zu weichen drohte, eine Scenario-Disk mit fünf weiteren originellen Welten nachgeschoben haben.
Klares Fazit: Wer den göttlichen Machtkampf noch immer nicht besitzt, der hat einiges verpaßt. Sofort auf zum nächsten Shop!

Bezug: Rushware
Bruchweg 128–132
4044 Kaarst 2
Tel.: 0 21 01/60 70

Preis: ca. 79,– DM

Test Drive II

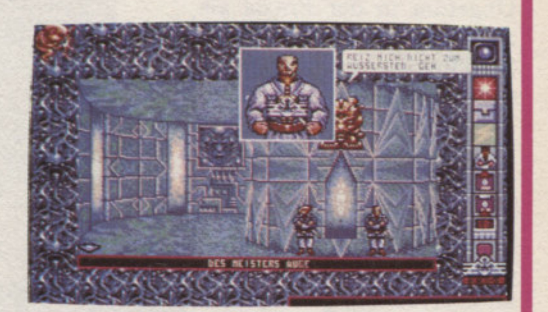


Ein Autofahrt, die man so schnell nicht vergißt: Mit einem Porsche oder Ferrari düst man über kurvige Landstraßen, stets den Konkurrenten vor Augen und die Polizei im Nacken! Tolle 3D-Grafik und ein originalgetreu nachempfundenes Armaturenbrett machen das Spiel zum Erlebnis. Als zusätzlichen Anreiz veröffentlicht Accolade immer wieder neue Zusatzdisketten mit anderen Traumautos oder Strecken.

Bezug: Rushware
Bruchweg 128–132
4044 Kaarst 2
Tel.: 0 21 01/60 70

Preis: ca. 69,– DM

Kult

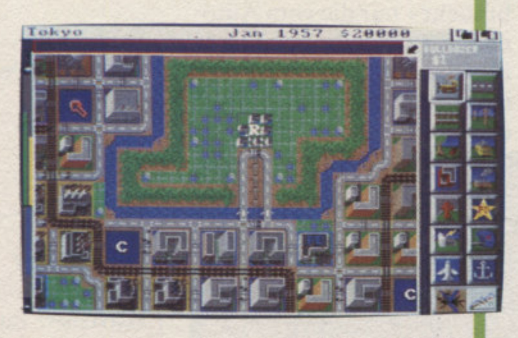


Das Ding heißt nicht nur so, es ist in der Zwischenzeit ein echtes Kultspiel. Unzählige Fans haben sich schon an dieser starken Mischung aus Rollenspiel und Adventure die Zähne ausgebissen. Kein Wunder: Tolle Grafik und einfachste Bedienung per Maus sorgen für laaaange Motivation! Wer's nicht glauben mag, der sehe sich einfach x-beliebige Charts an – selbst jetzt noch ist das Game meist ganz oben dabei.

Bezug: Bomico
Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt 90
Tel.: 0 69/70 60 50

Preis: ca. 65,– DM

Sim City

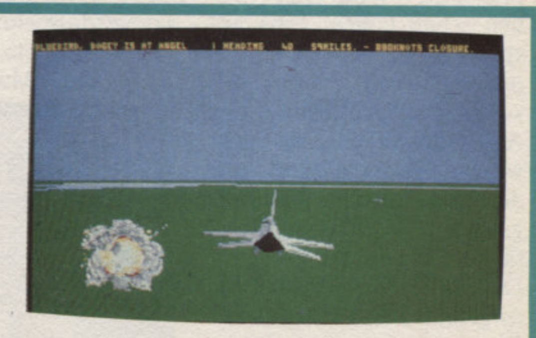


Die Städte-Simulation ist pures Gift: Schon der erste Kontakt macht hochgradig süchtig! Wer wollte noch nie eine City ganz nach seinen Vorstellungen entwerfen, samt Straßennetz, Hafen, Flughafen, Polizei, Feuerwehr und und und? Das irre komplexe Game erlaubt es, eigene Städte aufzubauen, oder die Probleme echter Metropolen zu lösen. Vom Verkehrschaos bis zu Godzillas Angriff auf Tokio ist alles vertreten – unbedingt zulegen, wer's nicht ohnehin schon hat! Seit kurzem ist das Programm auch für 512 K Amigas zu haben.

Bezug: Bomico
Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt 90
Tel.: 0 69/70 60 50

Preis: ca. 89,– DM

F-16 Falcon



Unter Amiga-Piloten gilt das Game als Jahrhundert-Simulation: Schnelle und gute Grafik in Verbindung mit hervorragender Bedienbarkeit trotz zahlreicher Funktionen machen die Faszination dieses Programms aus! Aber das ist noch nicht alles: Ausgefuchste Jet-Piloten können sich auf einer (weitere sollen folgen) Mission-Disk mit neuen Herausforderungen versorgen. Wer abheben will, ist bei Falcon in jedem Sinn des Wortes gut aufgehoben!

Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

Preis: ca. 79,– DM



Dragon Spirit



Domarks Umsetzung des beliebten Tengen-Automaten gibt sich als kompromißloses Ballerspiel: Gerade ein kleines Sätzchen war den Herstellern die Vorgeschichte wert. Schwamm drüber – Action ist angesagt!

Wie war das doch gleich: Grisu, der kleine Drache wollte immer Feuerwehrmann sein. Hier ist es umgekehrt, der Spieler übernimmt die Rolle eines Drachen, Feuerwehrmann oder nicht. Acht Level warten darauf, im Vertikal-Flug leergeballert zu werden, gesteuert wird per Joystick. Leider erweist sich unser Ungetüm in der Praxis als ziemlich flügellahm, das Scrolling ist ungemein langsam und zudem leicht ruckelig. Dafür ist die Grafik gelungen: Das Drachen-Sprite flattert munter dahin, und auch die zahlreichen Gegner (Saurier-Kollegen, Krokodile etc.) sind oft recht nett animiert. Dazu gibt's prima Sound-FX, Musik-Fans müssen sich mit einer reichlich konfusen Titelmelodie zufrieden geben.

Was das Gameplay betrifft, so ist es für meinen Geschmack etwas *zu* geradlinig: Außer Ausweichen und Feuern ist nichts geboten, einmal von der reichen Auswahl an Extrawaffen abgesehen. Zudem verdeckt die Score-Leiste einen Teil des (ohnehin kleinen) Aktionsschirms, was oftmals zu einem unvorhergesehenen Verlust eines der fünf Leben führt. Wenn ich jetzt noch den merkwürdigen Umstand, daß nur der erste Drache (Leben) mit drei Köpfen und entsprechender Feuerpower ausgestattet ist, ins Kalkül ziehe, so bleibt an diesem Game wenig, das wirklich zu begeistern weiß. Hübsch anzusehen ist es allemal.... (ml)



Dragon Spirit

Grafik:	76%
Sound:	58%
Handhabung:	62%
Motivation:	64%
Gesamt:	65%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,-DM
Hersteller: Tengen/Domark
Bezug: Bomico
Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt 90
Tel.: 0 69/70 60 50

Spezialität: Sorry: Kein Zwei-Spieler-Modus, keine Highscoreliste. Dafür gibt's eine Tabelle, auf der alle Extras verzeichnet sind, und automatisches Dauerfeuer.

KREUZ AS „POKER"

Das nächste Spielcasino ist zu weit weg, und für die Reise nach Las Vegas reicht der Zaster sowieso nicht? Kein Problem, wer auf Glücksspielautomaten steht, kann sich jetzt die Spielhölle direkt ins traute Heim holen!

Was „Turtle Byte" uns da präsentiert, kann sich wirklich sehen lassen: Eine ansprechende, teilweise animierte Grafik erfreut mit voller PAL-Auflösung das Auge. Dazu gibt es recht witzige Soundeffekte, nur die zuschaltbare Hintergrundmusik ist eher etwas für Gehörgeschädigte.

Das Spielprinzip bietet naturgemäß keine besonderen Überraschungen: Nachdem man sein letztes Kleingeld eingeworfen hat, rotieren die Karten; gezählt wird wie beim richtigen Poker, lediglich Pärchen gelten erst ab Bube aufwärts. Mit den Hold-Tasten lassen sich beliebige Karten für einen weiteren Versuch festhalten – wenn's geklappt hat, kann man per Risikoleiter probieren, den Gewinn nochmal zu steigern. Spielstart, Einsatzverdoppelung, Gewinnauszahlung etc., (fast) alles wird mit der Maus gesteuert.

Fazit: Kreuz As „Poker" hat alles, was der Gambler so braucht – nur die vom Automaten gewohnte Schublade für die Geldausgabe habe ich schmerzlich vermißt... (wh)

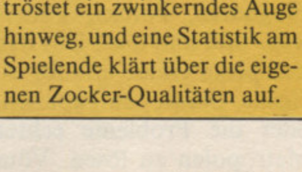


Kreuz As „Poker"

Grafik:	64%
Sound:	69%
Handhabung:	76%
Motivation:	63%
Gesamt:	68%

Für Anfänger
Preis: ca. 40,-DM
Hersteller: Turtle Byte
Bezug: International Software
Postfach 830110
5000 Köln 80
Tel.: 0221/604493/96

Spezialität: Über Verluste tröstet ein zwinkerndes Auge hinweg, und eine Statistik am Spielende klärt über die eigenen Zocker-Qualitäten auf.





RUHMESHALLE

Jetzt wird's spannend! Wer hat was gewonnen? Was ist noch zu haben? Wo schick' ich noch schnell mein Kärtchen ein? Alles Fragen, deren Antworten Ihr nie erfahren werdet, ...

...wenn Ihr nicht weiterlest! Hier erfahrt Ihr nämlich neben den beneidenswerten Gewinnern des Monats auch noch andere interessante Kleinigkeiten, wie z.B. Einsendeschlüsse, oder wo das Mitmachen noch lohnt, weil noch nicht alle Preise vergeben sind!

Up & Down

Ein Amiga-Game geht an:
Stefan Dainat, Heringen
Peter Park, Eppingen
Christian Kachel, Oldenburg
Über ein Joker-Shirt freut sich (hoffentlich):
Torsten Klosterhoff, Wuppertal
Immanuel Ambar, Grenzach
Markus Faltin, Gelsenkirchen

Stromausfall

Nach Redaktionsschluß der letzten Ausgabe sind ja noch jede Menge richtige Zuschriften auf unsere ursprüngliche Frage nach dem Beruf von Isaac Asimov eingegangen. Das Strategie-Brettspiel „Sternenhändler" bekommt:
Michael Ashauh, Waldbröl
Weil Ihr aber auch auf unsere Alternativ-Frage, mit welcher „Erfindung" der Autor bekannt wurde (Lösung: die Gesetze der Robotik), so fleißig geschrieben habt, haben wir zum Trost unter allen Einsendungen ein scharfes Game verlost. Der glückliche Gewinner heißt:
Georg Kiesewetter, Hannover
Nun schnell zum letzten Stromausfall. Das Rollenspiel „Midgard" gewinnt:
Patrick Brunner, Dänikon (Schweiz)
Die beiden Rollenspielbücher „Flucht aus dem Dunkel" und „Der Hexenkönig" gehen an:
Thomas Mang, Saarbrücken

Die Girl-Seite

Die Ohrringe hat sich ehrlich verdient:
Christel Wild, Berlin
Der Schminkkasten geht an:
Dorothea Pronay, Wien

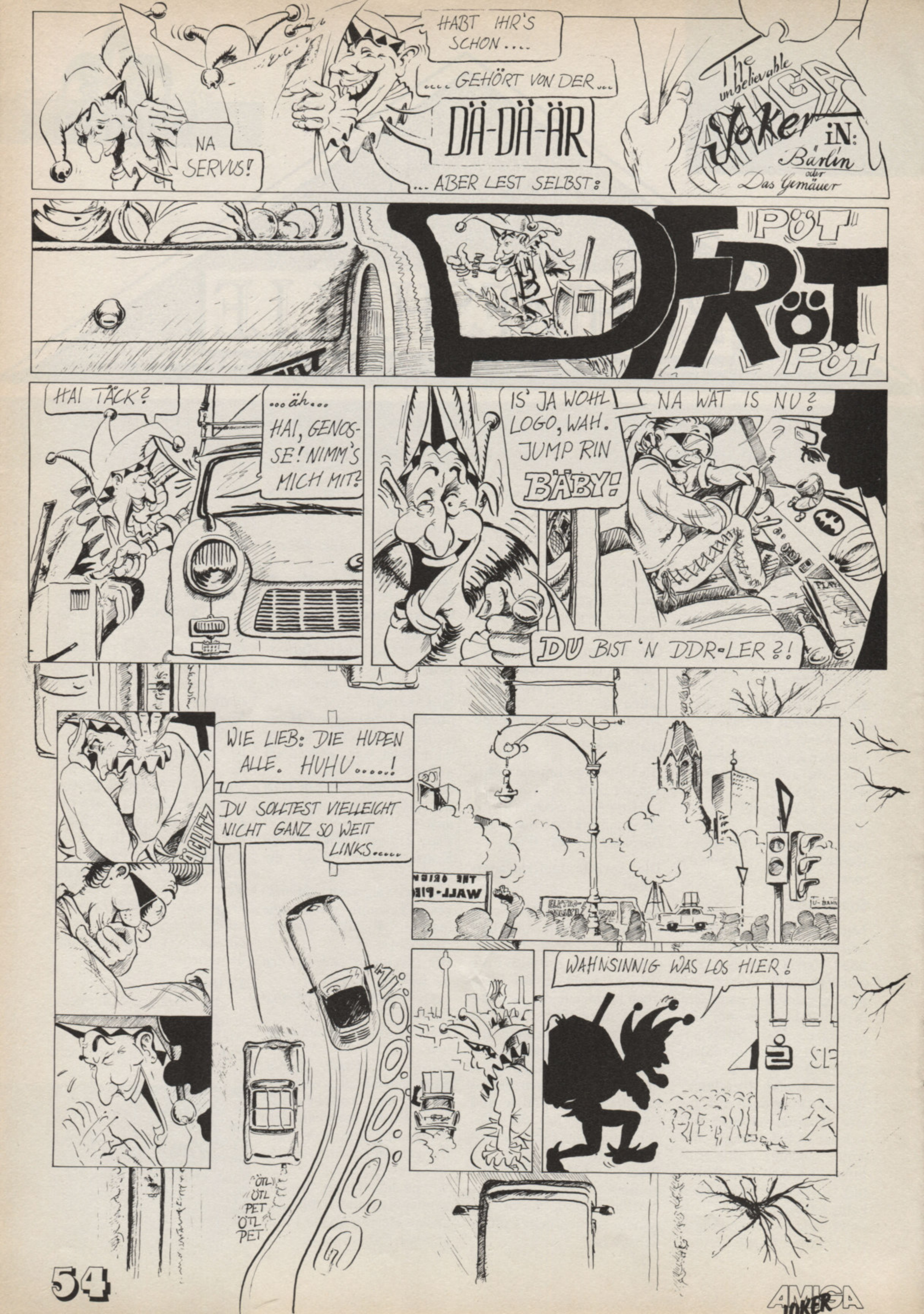
Die Sprücheklopfermeisterschaft

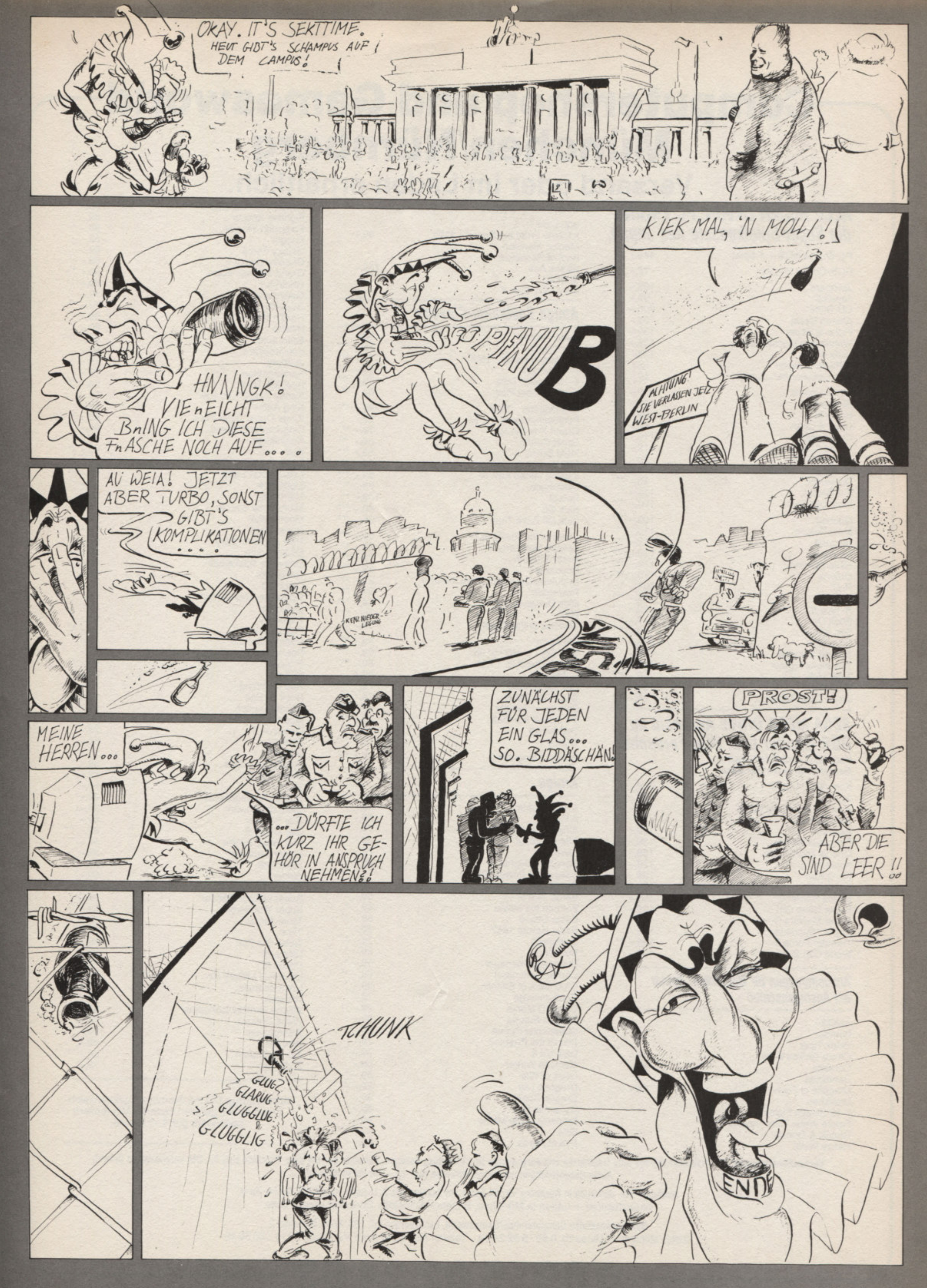
Ja, jetzt kommt's! Die Sprücheklopfer haben zugeschlagen. Eins könnt Ihr uns glauben: Die Entscheidung fiel uns nicht leicht! Dennoch können leider nicht alle gewinnen, und so hat sich unser gesamtes Redaktionsteam im Konferenzsaal (besser: Konferenzzimmer; noch besser: Konferenzbesenkammer) eingefunden und durch demokratische Abstimmung die fünf Gewinner ermittelt.
Platz 5, ein Joker-Shirt bekommt:
Marko Teubert, Berlin. Bei seinem Spruch geht's musikalisch zu:
Während der Atari flöten geht, spielt der Amiga die erste Geige.
Platz 4, der Joker-Jogger geht an:
Jürgen Luther, Bremerhaven, der unser Komitee mit einer Wortspielerei begeistern konnte:
Multitasking statt Multiasking.
Platz 3, das Mini-Poolbillard erhält:
Michael Zimmermann, Heusweiler. Bei seinem Spruch fehlt doch was, oder doch nicht?
Alle schimpfen über den Atari ST, dabei kann er doch gar nichts.
Platz 2, zwei Karten für ein Konzert nach Wahl gewinnt:
Martin Stegmeier, Meitingen. Er wußte genau, wie man die Redaktion bestechen kann:
Die „Freundin" schlägt den ST locker,
hat sie doch den Amiga Joker!
Platz 1, die Pophanteln gehen an:
Kai-Uwe Eckardt, Berlin. Kurz und bündig, wirr und würzig der entscheidende Unterschied zwischen dem Amiga und dem Atari ST:
Der eine ist fruchtig, der andere cremig!
So, nachdem nun die Gewinner feststanden, bluteten unsere Herzen ob der vielen anderen tollen Sprüche, und deshalb haben wir beschlossen, noch zwei Amiga-Games zu vergeben.
Den Sonderpreis für lyrische Sprachverdrehung erhält:
Sebastian Schmöhe-Dannheim, Stuttgart für dieses Gedicht:
Wenn man sich 'nen Atari kauft,
sich kurz darauf die Haare rauft!
Kauft man sich jedoch 'nen Amiga
ist man auf jeden Fall zufrieda!
Und zu guter Letzt: Frechheit siegt! *Kerstin Petersen, Lütjenburg* nimmt kein Blatt vor den Mund. Ihre Antwort auf unsere Frage war uns noch einen Sonderpreis wert:
Fragt nicht so blöd! Kriegt's selber raus.
Na gut – wir werden uns bemühen!

Es läuft noch...

...das Bomico-Millionenspiel, und zwar bis zum 31. Dezember. Ein bißchen Zeit bleibt Euch also noch zum Grübeln.

Wir gratulieren den Gewinnern und trösten alle anderen. Aber wie immer gilt: Nicht verzagen, es ist nicht aller Tage Abend. Vielleicht klappt's ja beim nächsten Mal! Bis dahin wünschen wir Euch viel Spaß beim Mitmachen und recht viel Glück!


HABT IHR'S SCHON....
....GEHÖRT VON DER...
DÄ-DÄ-ÄR
...ABER LEST SELBST:
NA SERVUS!
The unbelievable AMIGA Joker iN: Bärlin oder Das Gemäuer
PÖT
DRÖT
PÖT
HAI TÄCK?
...äh... HAI, GENOSSE! NIMM'S MICH MIT!
IS' JA WOHL LOGO, WAH. JUMP RIN BÄBY!
NA WAT IS NU?
DU BIST 'N DDR-LER?!
WIE LIEB: DIE HUPEN ALLE. HUHU.....!
DU SOLLTEST VIELLEICHT NICHT GANZ SO WEIT LINKS.....
ACHTZ
U-BAHN
WAHNSINNIG WAS LOS HIER!
ÖTL ÖTL PET ÖTL PET


OKAY. IT'S SEKTTIME.
HEUT GIBT'S SCHAMPUS AUF DEM CAMPUS!
HNNNGK! VIEnEICHT BnING ICH DIESE FnASCHE NOCH AUF.....
PENU
B
KIEK MAL, 'N MOLLI!
ACHTUNG! SIE VERLASSEN JETZT WEST-BERLIN
AU WEIA! JETZT ABER TURBO, SONST GIBT'S KOMPLIKATIONEN....
MEINE HERREN...
...DÜRFTE ICH KURZ IHR GEHÖR IN ANSPRUCH NEHMEN?!
ZUNÄCHST FÜR JEDEN EIN GLAS... SO. BIDDÄSCHÄN!
PROST!
ABER DIE SIND LEER!!
TCHUNK
GLUGZ GLARUG GLUGGLUG GLUGGLIG
ENDE

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

ALLE REDEN DAVON: PC ENGINE die Super-Spielkonsole aus Japan.

PC Engine RGB + 1 Spiel	449,-	
RGB-Colour Booster	79,-	
Joyboard	199,-	
Joystick	99,-	
CD-ROM	900,-	
Altered Beast	139,-	
Fighting Street	139,-	
Wonderboy Monsterlair	139,-	***
Varis II	139,-	
5-Player-Adapter	59,-	
Hori Commander Joypad	59,-	
Altered Beast	119,-	
Bloody Wolf	119,-	**
Break in	99,-	
Chan & Chan	69,-	
Cybercross	119,-	**
Digital Champ	119,-	
Dragon Spirit	99,-	**
Dungeon Explorer	119,-	***
Doraemon	99,-	**
F-1 Dream	119,-	*
Final Lap Twin	109,-	***
Gunhed	109,-	***
Moto Roader	119,-	***
Nectaris	119,-	**
Neutopia	119,-	***
Ninja Warriors	119,-	**
Ordyne	119,-	**
P-47	109,-	*
R-Type I	89,-	***
R-Type II	99,-	***
Rock On	119,-	*
Son Son II	119,-	***
Side Arms	109,-	**
Takeda Shingen	119,-	
Tatsunoku Fighter	119,-	*
Tiger Heli	119,-	***
Wrestling	109,-	*
World Court Tennis	99,-	***

SEGA MEGA DRIVE Anschluß an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher

Neu: Jetzt auch PAL-Version, Anschluß an jeden Fernseher

Konsole + 1 Spiel	449,-	
Joystick	99,-	
Alex Kid in Miracle World	139,-	
Altered Beast	139,-	
Baseball	139,-	
Forgotten Worlds	139,-	**
Ghouls and Ghosts	139,-	***
Kujakuoh II	139,-	**
North Ken	139,-	
Rambo III	139,-	**
Space Harrier II	139,-	
Super Hang On	139,-	**
Super Masters Golf	139,-	
Super Thunderblade	139,-	
Thunder Force II	139,-	**
World Cup Soccer	139,-	**

Ankündigungen für Dezember/Januar bei Anzeigenschluß

AMOS	
Bomber	
Black Tiger	
Chaos Strikes Back	79,-
Corvette	89,-
Damocles	
Dragons of Flame	75,-
Drakkhen	
F-19 Stealth Fighter	
Future Wars: Time Traveller	
Ghouls & Ghosts	
Heavy Metal	
Hound of the Shadow	
Iron Lord	
It Came From the Desert 1MB	89,-
Maniac Mansion	
Pool of Radiance	
Space Ace	119,-
Starlord	
Univ. Milit. Sim. II	

Amiga Bestseller-Classics

Beach Volley	69,-	*
Bloodwych	75,-	***
Dungeon Master 1MB	79,-	***
F-16 Falcon	79,-	***
F-16 Mission Disc	59,-	***
F-16 Combat Pilot	69,-	**
Fire Brigade 1MB	89,-	***
Footballmanager II + Kit	59,-	
Grand Prix Circuit	79,-	**
Great Courts	69,-	**
Hard Drivin'	59,-	***
Hillsfar	75,-	**
Indiana Jones Adv. dt.	69,-	***
Interphase	69,-	*
Kaiser	109,-	**
Kick Off	49,-	***
Kick Off Extra Time	35,-	***
Lords of the Rising Sun	89,-	***
Leisure Suit Larry II	99,-	**
North & South	79,-	**
Populous	69,-	***
Populous Data Disc prom. Land	29,-	***
Powerdrift	69,-	**
Rick Dangerous	69,-	***
RVF	75,-	***
Shadow of the Beast	99,-	**
Silkworm	59,-	***
Sim City 1 MB / 512K	89,-	***
Space Quest III, 1 MB	89,-	**
Spherical	59,-	
Star Command	79,-	***
Stunt Car Racer	75,-	*
Swords of Twilight	69,-	**
TV Sports Football	89,-	***
Testdrive II	79,-	**
Triad II	75,-	***
Xenon II Megablast	75,-	***

Amiga

Action Fighter	59,-	
A.P.B.	59,-	
Airborne Ranger	75,-	
Altered Beast	69,-	
Asterix II	75,-	
Bangkok Knights	69,-	
Balance of Power 1990	79,-	**
Bards Tale I	69,-	*
Bards Tale II	69,-	*
Batman the Movie	69,-	*
Battle Chess	69,-	**
Battle Hawks 1942	59,-	
Battletech	79,-	*
Borodino	69,-	*
Bundesligamanager	59,-	*
Carrier Command	69,-	**
Chambers of Shaolin	69,-	*
Chickamauga	79,-	
Clown O'Mania	59,-	
Conflict Europe	69,-	
Continental Circus	59,-	*
Day of the Pharaoh	79,-	
Deja Vu II	79,-	
Demons Winter	69,-	
Dogs of War	59,-	*
Dragons Lair	99,-	**
Dragon Spirit	59,-	
Dynamite Dux	69,-	
Emperor of the Mines	69,-	
Elite	69,-	***
Eye of Horus	69,-	
Ferrari Formula One	69,-	**
Fighting Soccer	69,-	
Forgotten Worlds	69,-	*
Fugger	59,-	
Galaxy Force	69,-	
Ghostbusters II	69,-	
Grand Monster Slam	59,-	*
Gridiron	69,-	
Gettysburg	79,-	
Gunship	79,-	**
Hard'n Heavy	59,-	
Hillsfar	69,-	*
Interceptor	69,-	***
Iron Trackers	59,-	
Journey	79,-	
Kampfgruppe	79,-	
Keef the Thief	69,-	**
Kenny Dalglish Soccer	59,-	
King Arthur	79,-	
Kings Quest Triple Pack	89,-	*
Kingdom of England	69,-	
Knightforce	69,-	
Kult	59,-	**
Laser Squad	59,-	**
Leisure Suit Larry	69,-	**
Lightforce	69,-	***
Manhunter	89,-	
Microprose Soccer	75,-	**
Moonwalker	69,-	
Never Mind	59,-	
New Zealand Story	69,-	**
Oil Imperium	59,-	
Omniplay Basketball	69,-	**
Onslaught	69,-	*
Ooze 2.0	69,-	
Operation Thunderbolt	69,-	*
Outlands	59,-	
Paperboy	59,-	
Police Quest	79,-	**
Ports of Call 2,0	79,-	*
Powerdrome	69,-	
Prince	69,-	*
R-Type	69,-	*
Red Lightning	79,-	
Rock 'n' Roll	69,-	*
Roller Coaster	69,-	
Quartz	69,-	
Questron II	79,-	
Shinobi	59,-	
Shogun	79,-	
Shufflepuck Cafe	59,-	*
Silent Service	69,-	*
Slayer	59,-	
Soccer Manager plus	49,-	
Stadt der Löwen	99,-	
Star Breaker	59,-	
Star Glider II	69,-	***
Star Wars Trilogie	59,-	**
Stellar Crusade	99,-	*
Stormlord	59,-	**
Strider	69,-	
Summer Edition	69,-	*
Super League Soccer	69,-	
Super Wonderboy	69,-	*
Table Tennis	55,-	**
Time	79,-	
Turbo Out Run	69,-	
Ultima III	69,-	
Ultima IV	79,-	**
Universal Military Sim.	75,-	
Untouchables	69,-	
Waterloo	75,-	
Wayne Gretzky Icehockey	69,-	**
Weird Dreams	79,-	
Westphaser	99,-	
Winners	69,-	
Zak McKraken	69,-	**
Zork Zero	79,-	

Anmerkung: Die mit Sternchen gekennzeichneten Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonders gut: 1–3 Sterne.

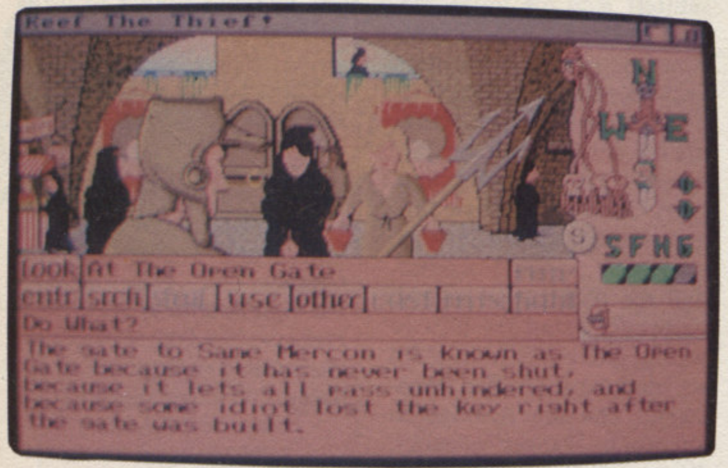
Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 8,– DM Verandkosten (Inland) Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,– DM Versandkosten

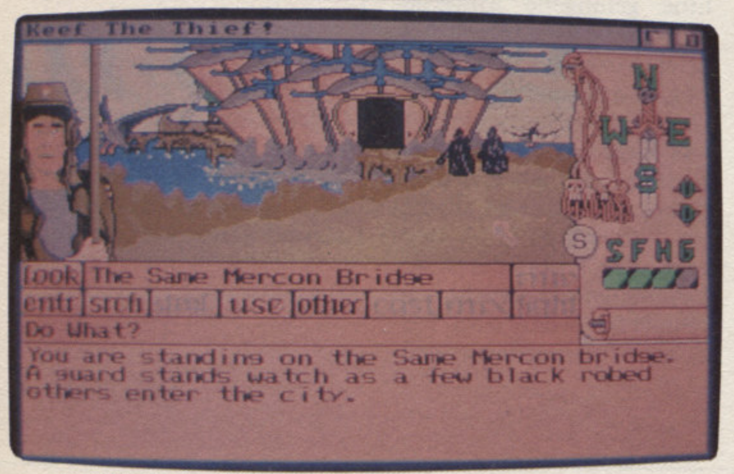
Achtung! Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz 2, U-Bahn-Haltestelle Weißer Turm. Versandzentrale + Laden in München, S-Bahn-Haltestelle Donnersbergerbrücke.

Versandanschrift: Computershop/Gamesworld, Landsberger Str. 135, 8000 München 2
Telefon München + Versand: 0 89 / 5 02 24 63 Telefon Nürnberg (kein Versand): 09 11 / 20 30 28

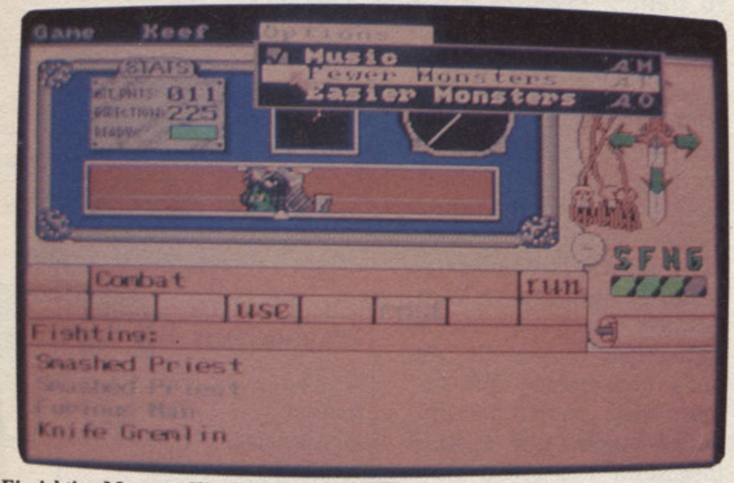
0 89 / 5 02 24 63

Immer mehr Spielefreaks vertauschen ihr gemütliches Heim mit Begeisterung gegen eine Welt voll düsterer Verliese, Monster und Magier. Rollenspiele sind in! „Electronic Arts", seit der Bard's Tale-Serie anerkannter Spezialist auf diesem Gebiet, präsentiert nun eine humorige Variante des Themas.





Keef the Thief – ein Taugenichts mogelt sich durch.



Einsichtige Monster: Wer Probleme hat, nimmt einfach weniger oder leichtere!

Der Amiga Joker meint: Keef the Thief – das etwas andere Rollenspiel mit der Extraportion Humor!

KEEF THE THIEF

Die Hauptrolle übernimmt Keef, ein Anti-Held von echtem Schrot und Korn. Seine genervte Mutter hat ihn seinerzeit als Baby vor den Toren des Tempels Mem ausgesetzt, wo die ansässigen Priester an dem Bemühen scheiterten, den kleinen Kreischer zu einem gottesfürchtigen Prediger heranzuziehen. Ein Versuch, den jungen Keef beim Militär unterzubringen, erwies sich ebenfalls als arger Flop: Er nutzte die Ausbildung an den Waffen meist nur dazu, einen wilden Kriegstanz auf's Parkett zu legen. Auch die letzte Anstrengung, aus Keef einen gelehrigen Magie-Schüler zu machen, schlug fehl, da seine Lehrmeister auf Dauer keine Lust hatten, sich von den dummen Witzen unseres jugendlichen Rebellen veralbern zu lassen. Jetzt haben die Bewohner Mems die Nase gestrichen voll und setzen den Taugenichts kurzerhand vor die Tür: Der Älteste bringt Keef persönlich vor die Tore der Stadt und überläßt ihm zum Abschied ein paar Goldklumpen und den guten Rat, es doch als Dieb in der Tri-City Area zu versuchen – vielleicht würde er ja sogar Gotteskönig? So steht der heimatlose Held also im Dschungel und hofft auf den Einfallsreichtum des Spielers...

Um an den witzigen Programmtexten und der Anleitung Freude zu haben, sollte man beim Englischunterricht immer gut aufgepaßt haben. Ansonsten gibt sich das Programm sehr umgänglich. Die Umgebung ist stets aus der Perspektive Keefs zu sehen, gesteuert wird per Mausklick auf ein Richtungskreuz. Um Aktionen in die Wege zu leiten, genügt es, einen der zahlreichen Befehle in der Leiste unter dem Grafikfenster anzuwählen. Der zweifelhafte Held kann kämpfen, Zaubersprüche zusammenmixen, sprechen, Gegenstände suchen und benutzen, und natürlich... stehlen! Da sich seine Fähigkeiten und Charakterwerte im Verlauf des Spiels ständig verbessern, gibt es die Menüs „Abilities" und „Status" (Menüleiste am oberen Bildschirmrand), wo man sich jederzeit über die aktuellen Prozentzahlen informieren kann.

Keef the Thief ist ein ungeheuer lustiges Spiel, ständig trifft man in der mittelalterlichen Welt auf Anspielungen moderner Errungenschaften wie Camping oder Radio. Oder die Frauen: Egal, ob Prinzessin oder Kneipenwirtin, stets sind es verführerische Wesen mit sehr ansprechender Anatomie. Aber auch der Rest der Grafik verdient bewundernde Blicke – alle Bilder bestechen durch Farbenpracht und Detailreichtum! Dazu gibt's stimmungsvolle Melodien, die die tolle Atmosphäre noch weiter verdichten.

Keef the Thief ist ein Game, das Einsteigern ebenso viel Freude macht wie gestandenen Dungeon-Masters. Wem die Sache stellenweise zu stressig wird, der kann in einem Menü ganz einfach die Anzahl der Monster reduzieren!

(Carsten Borgmeier)

Keef the Thief

Grafik:	81%
Sound:	75%
Handhabung:	74%
Motivation:	82%
Gesamt:	78%

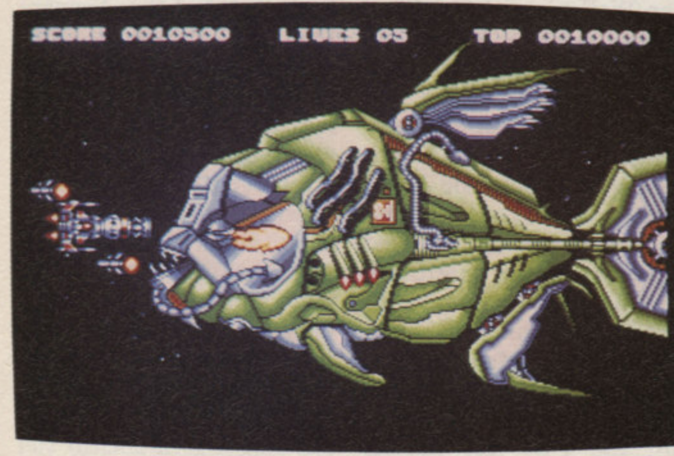
Variabel
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Electronic Arts
Bezug: AHS-Amegas Hard- und Software Vertrieb GmbH Schirngasse 3–5 6360 Friedberg 1 Tel.: 0 60 31/6 19 50

Spezialität: Ehe man sich in das zwei Disketten lange Abenteuer stürzen darf, muß ein Code aus der Anleitung eingetippt werden. Der Spielstand ist speicherbar.

Der Amiga Joker meint:
Darius+ ist solide Baller-Kost für action-hungrige Alien-Killer.

Notorische Spielhallenbesucher werden sich bestimmt erinnern: Vor gut zwei Jahren war der Taito-Automat beliebter Treffpunkt für Baller-Fans. Jetzt hat „The Edge" kurzerhand ein Plus hinter den Namen geschrieben und die Alien-Hatz für den Amiga herausgebracht.

Diesmal greifen die bösen Außerirdischen aus den Tiefen eines unbekannten Ozeans an, folgerichtig gilt es, allerlei Meeresgetier vom Screen zu pusten. Um der Sache ein bißchen Pep zu geben, kann nach jedem durchspielten Level zwischen verschiedenen Möglichkeiten gewählt werden, wie es weitergehen soll. Nach Level A stehen zwei Wege zur Auswahl, danach schon vier, und immer so weiter, bis alle 28 Zonen durchspielt sind.



Das eigentliche Game präsentiert sich als horizontal scrollende Raumschiff-Action mit reichlich Gegnern und Extrawaffen. Die Grafik ist schön bunt, besonders die mächtigen Schlußgegner wissen zu beeindrucken. Nur: Die Joystickbewegungen werden ziemlich träge umgesetzt, was zur Folge hat, daß die fünf Leben schnell verbraucht sind. Da hilft es wenig, daß ein Schutzschild so manchen Treffer wegsteckt, ehe die Anzeige in Richtung „Danger" absackt. Eine gelungene Musikbegleitung und entsprechende Effekte trösten darüber hinweg, daß das Scrolling nicht ganz ruckfrei und zudem etwas langsam ist. Dennoch kommt der Spaß hier nicht zu kurz, Darius+ ist allemal ein ordentliches Actionspiel, das schon durch die Level-Auswahl nicht so schnell langweilig wird. Passionierte „Feuerfinger" sollten die Wasser-Schlacht getrost einmal genauer beäugen! (ur)

Darius +

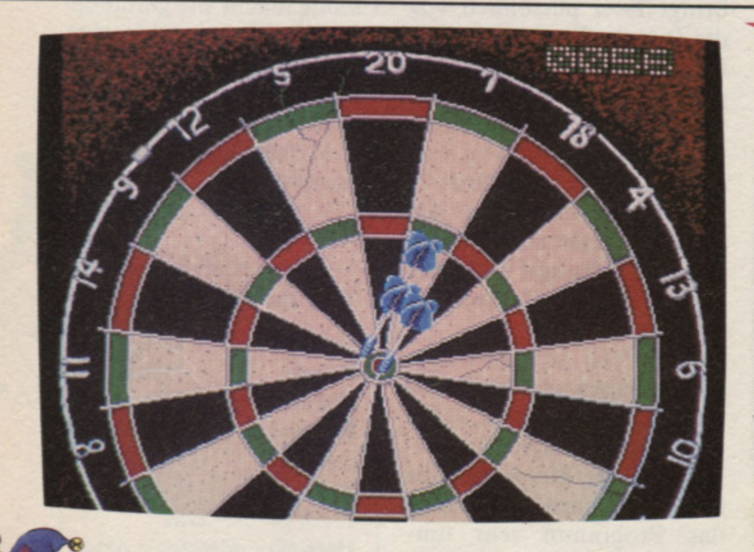
Grafik:	73%
Sound:	73%
Handhabung:	74%
Motivation:	76%
Gesamt:	74%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 70,– DM
Hersteller: The Edge
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66/40 31

Spezialität: Der Verpackung liegt ein Poster bei. Durch Drücken der F-Tasten 1-4 können unterschiedliche Waffen gewählt werden. Bei 512 K unbedingt das Zweitlaufwerk abstecken!

Darius +

Ultimate Darts



Der Amiga Joker meint:
Ultimate Darts trifft pfeilgenau ins Herz der Dart-Fans!

Englische Pub-Atmosphäre ist angesagt, wenn das neue Darts-Spiel von Gremlin im Computer steckt. Bis zu neun Spieler und ein Amiga können hier im Wettstreit ihre Treffsicherheit unter Beweis stellen.

Jeder Teilnehmer erhält drei Pfeile pro Runde, mit denen er sich durch vier Level hindurch zielsicher nach oben arbeiten muß. Wer schon einmal den Umgang mit richtigen Darts probiert hat, weiß, wie schwierig es ist, bei diesem Spiel ins Schwarze zu treffen. Damit das nun mit der Maus nicht zu einfach wird, läßt das Programm den kleinen Pfeil beim Anvisieren des Ziels kräftig zittern. Als besonderer Gag sind zwei Zusatzoptionen mit Fußball- oder Cricketsequenzen eingebaut: Bei der Fußballoption wird die Führung im Wettbewerb durch ein kleines Männchen dargestellt, das auf's gegnerische Tor losmarschiert. Neben den normalen Spielen gibt es noch insgesamt vier Pokal-Wettkämpfe von der Pub-Trophy bis zum World-Cup.
Die Grafik ist sehr einfallsreich gemacht, bei verschiedenen Gelegenheiten erscheinen nette optische Gimmicks wie eine Hand, die die Münze zum Auslosen wirft. Ebenfalls nur Gutes ist von den Sounds zu vermelden, bei den Pokalkämpfen hört man gar die Zuschauer im Hintergrund raunen, sobald ein guter Wurf gelingt. Die leichte Handhabung rundet den positiven Gesamteindruck noch ab. Ultimate Darts kostet auch nicht mehr als ein gutes Dart-Board, das Geld ist hier sicher nicht schlecht angelegt. (ur)

Ultimate Darts

Grafik:	74%
Sound:	76%
Handhabung:	80%
Motivation:	78%
Gesamt:	77%

Variabel
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Gremlin
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

Spezialität: Das Programm ist komplett mausgesteuert, mit einer Zusatzdiskette können eigene Ranglisten nachgeladen werden.



GRIDIRON!

Gridiron!
Grafik: 42%
Sound: 78%
Handhabung: 82%
Motivation: 86%
Gesamt: 72%
Variabel
Preis: 69,- DM
Hersteller: Bethesda Softworks
Bezug: Joysoft
Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 02 21/44 30 56

Spezialität: Zwei Disketten mit Mannschaften aus der National Football League sind nachladbar. Eine prima Zwei-Spieler-Option ist ebenso vorhanden wie eine lästige Paßwortabfrage.

Der Amiga Joker meint:
Gridiron! – ein Touchdown für Football-Fans, ein Fest für Strategie-Freaks!

Gridiron: (Brat-)Rost, Grill; Am.Football-Spielfeld. Das Englischlexikon bringt es an den Tag: Hinter dem geheimnisvollen Titel verbirgt sich eine American Football-Simulation – und zwar nicht die schlechteste!

Bevor der erste Touchdown gelingt, gilt es allerdings ein kleines „kulturelles“ Problem zu lösen: Die Regeln des American Football gehören schließlich nicht gerade zum Standardwissen eines zivilisierten Mitteleuropäers! Prinzipiell geht es jedenfalls darum, einen ovalen Ball von einem Ende des Spielfelds zum anderen zu bugsieren, ohne sich dabei von den wild anstürmenden Gegnern alle Knochen brechen zu lassen. Leider hat die 50seitige englische Anleitung kein Herz für Anfänger, und so muß man sich die Grundzüge des Spiels mühsam erarbeiten.

Das war dann aber bereits der wichtigste Kritikpunkt, das Game selbst braucht keinen Vergleich zu scheuen. Bei Gridiron! ist man Manager, Trainer und Feldspieler in einer Person, dementsprechend vielfältig sind die Aktionsmöglichkeiten. Um gerade Football-Neulingen den Einstieg zu erleichtern, liegt eine „Playcard“ mit standardisierten Spielzügen bei. Damit lassen sich jeweils 19 Angriffs- bzw. Verteidigungsstrategien per Tastendruck aufrufen – die Mannschaftsaufstellung übernimmt dann der Amiga. Sobald man sich etwas eingearbeitet hat, kann man darangehen, auch eigene Strategien zu entwerfen, und diese dann auf Diskette verewigen. Ebenso werden die vorgegebenen Teams mit wachsender Erfahrung immer stärker abgewandelt und der eigenen Taktik angepaßt. Bis die selbstzusammengestellte Mannschaft ihre ersten Siege erringt, dauert es allerdings seine Zeit, denn das Game stellt doch sehr hohe Anforderungen an den User. (Also erst mal fleißig im Practice-Level üben, bevor man die höheren Weihen als „Pro“ erlangt!)

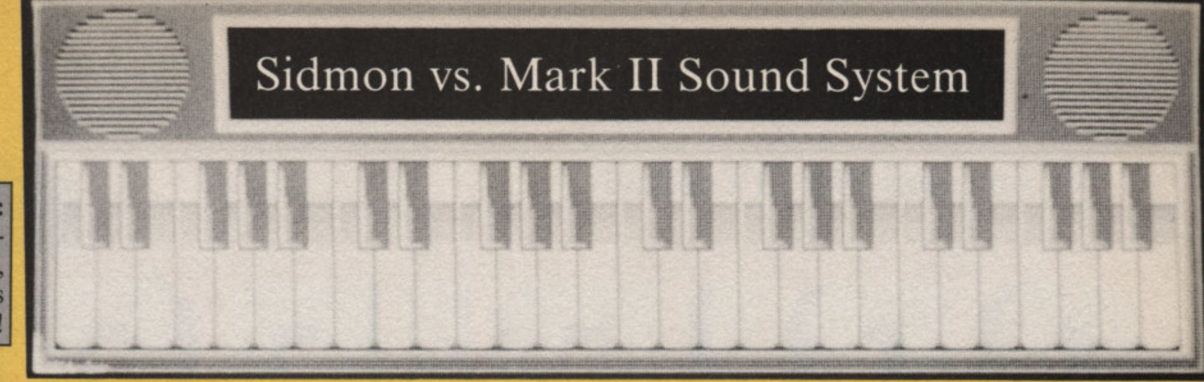
Auf dem Rasen werden pro Spiel vier „Quarters“ zu jeweils fünf, zehn oder fünfzehn Minuten ausgetragen. Die Feldspieler sind als kleine Punkte dargestellt – nicht gerade ein Genuß für's Auge, aber bei Gridiron! wurde der Spielbarkeit absoluter Vorrang eingeräumt, O-Ton Anleitung: „Playability is Paramount!“. Aus demselben Grund hat man auch auf Scrolling verzichtet, zum Trost gibt's eine kleine Zusatz-Grafik, wenn es gelingt, einen Touchdown (etwa das Gegenstück zu einem Tor beim Fußball) zu landen. Zur Steuerung: Mit der Maus wird beim Angriff der Spieler im Ballbesitz, bei der Verteidigung ein beliebiger Abwehrspieler geführt.

Begleitet wird das Geschehen auf dem Playground von einem sehr realistischen Sound, der wirklich an die Geräuschkulisse eines Stadions erinnert: Die Spieler schreien und ächzen auf dem Platz, während das Tosen der Zuschauer bei erfolgversprechenden Aktionen deutlich anschwillt.

Mich hat das Spiel nach einer gewissen Eingewöhnung in allen Belangen überzeugt, wünschenswert wäre eigentlich nur noch eine deutsche Anleitung mit Regelkunde. (ur)

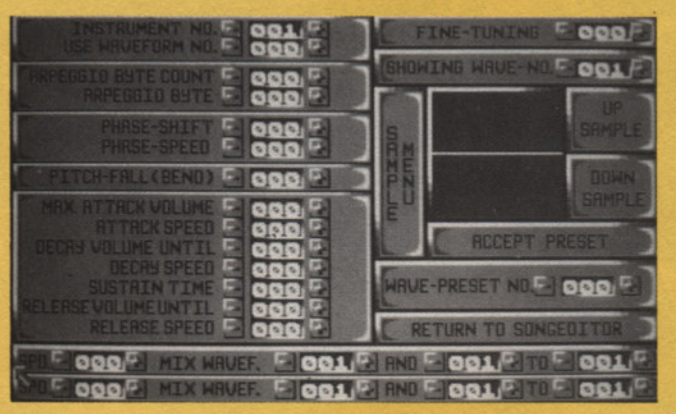






Sidmon vs. Mark II Sound System

Die Sound-Freaks unter Euch wissen es längst: Unsere „Freundin" kann es ohne Probleme mit dem täglichen Top Ten-Gedudel aufnehmen! Grund genug, unser kritisches Auge einmal über zwei brandneue Programme schweifen zu lassen, die in dieser Hinsicht einiges zu bieten haben. Musik marsch!

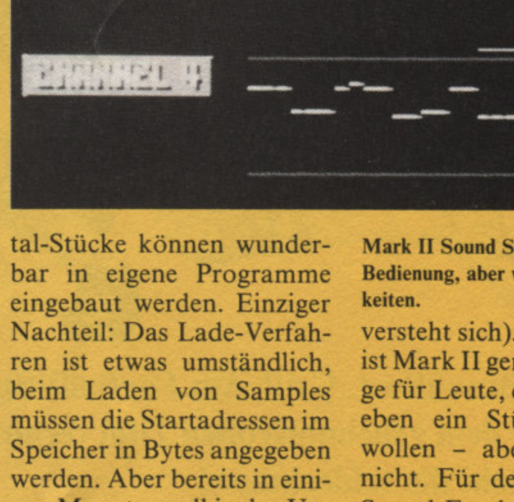


Sidmon: Menüs mit etwas verwirrender Vielfalt.

Zunächst ein bißchen Vorgeschichte: Bekanntlich ermöglicht es der integrierte Soundchip des Amigas, auf einfachste Weise digitalisierte Töne (Samples) sowie synthetische Klänge zu verarbeiten. Eines der ersten Programme, das sich diese Fähigkeiten zunutze machte, war „Sonix" von Aegis Development. Waren damals noch vier Stimmen (weitere vier für Midi-Interface und Keyboard-Benutzer) und Eingabe von Noten-Symbolen der Standard, so konnten beim späteren Marktführer „Soundtrakker" die Musikzeichen schon via Tastaturbelegung eingegeben werden. Allerdings wurden die mitgelieferten Soundtracker-Samples zwischenzeitlich so oft verwendet, daß es wirklich höchste Zeit für einen Nachfolger wurde. Verfüttern wir als ersten Titelanwärter zunächst einmal Sidmon von Turtle Byte an den Rechner...

Während wir noch in der leicht verständlichen (deutschen) Anleitung blättern, lenkt ein starker Sound unsere Aufmerksamkeit urplötzlich wieder auf den Monitor, wo ein Intro das Auge mit wild flitzenden Sinuskurven erfreut. Das wegen seiner Vielfalt etwas unübersichtliche Hauptmenü präsentiert sich dann als leistungsfähiger Editor, der sowohl mit Samples als auch mit (sehr einfach zu editierenden) synthetischen Klängen arbeitet. Hier können für jedes Instrument die ADSR-Kurven grafisch angezeigt und gesondert eingestellt werden. Einzelne Songs bestehen aus Patterns, was den Vorteil hat, daß verschiedene Teile mehrmals verwendet werden können. Sidmon macht den Amiga also zum vollwertigen Synthesizer, die angenehm kurzen Instrumental-Stücke können wunderbar in eigene Programme eingebaut werden. Einziger Nachteil: Das Lade-Verfahren ist etwas umständlich, beim Laden von Samples müssen die Startadressen im Speicher in Bytes angegeben werden. Aber bereits in einigen Monaten soll ja das Update erscheinen, das dann mit einer Midi-Option, verbesserter Play-Routine und der Möglichkeit zum Laden von Soundtracker-Songs aufwarten wird.

Das Mark II Sound System von Cachet beschränkt sich auf die Verwendung von Samples, wobei die mitgelieferten nur von eher mittelmäßiger Qualität sind. Dafür erwartet den User ein angenehm einfach zu beherrschender Screenaufbau. Wo aber sind die Synthi-Instrumente? Nachdem Programm und Anleitung sich zu diesem Thema ausschweigen, begnügen wir uns eben mit Samples, von denen immerhin 52 verschiedene gleichzeitig im Speicher stehen können (bei entsprechend viel RAM, versteht sich). Alles in allem ist Mark II genau das Richtige für Leute, die schnell mal eben ein Stück schreiben wollen – aber mehr auch nicht. Für den begeisterten Sound-Freak läßt das Programm doch zu viele Wünsche offen.



Mark II Sound System: Einfache Bedienung, aber weniger Möglichkeiten.

Die Territorien sind also klar abgesteckt: Wer voll in die Materie einsteigen will, selbst Spiele oder sonstiges programmiert und hierfür kurze aber gute Sounds benötigt, ist bei Sidmon bestens aufgehoben. Der Gelegenheits-Musikus greift besser zum etwas simpleren Mark II. In diesem Sinne: „Pump up the Volume!" (Stephan Rock)

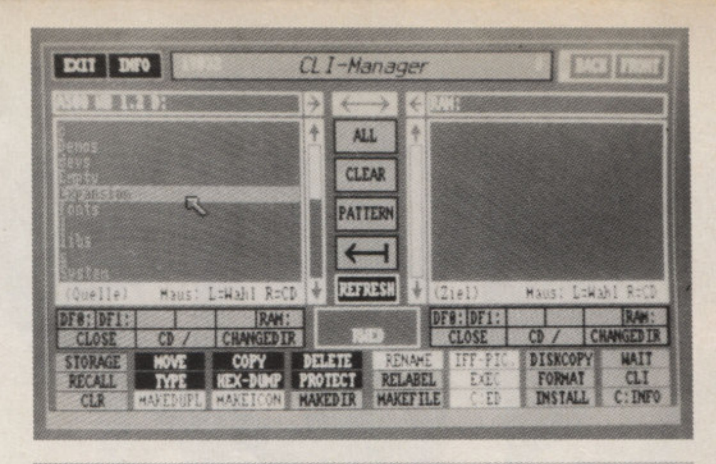
Mark II Sound System

Hersteller: Cachet
Preis: ca. 79,-DM
Bezug: Bomico
Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt 90
Tel.: 0 69/70 60 50

Sidmon

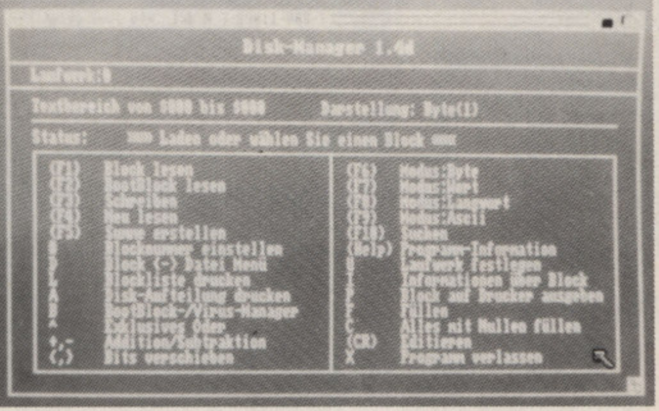
Hersteller: Turtle Byte
Preis: ca. 69,- DM
Bezug: International Software
Postfach 830110
5000 Köln 80
Tel.: 0221/604493/96





Anatomie-Kurs für Disk-Chirurgen:





Wer seine Disketten nur für mißgestaltete Frisbeescheiben hält, darf jetzt getrost weiterblättern. Data Beckers Bookware (Buch mit Disk) mit dem verheißungsvollen Namen „Toolbox" wendet sich vielmehr an jene User, die hinter die intimen Geheimnisse ihrer Datenträger kommen wollen.

Bookware ist ja an sich schon eine geniale Erfindung: Das Buch erklärt ausführlich, worum es geht, die mitgelieferte Disk sorgt dann dafür, daß alles gleich in die Praxis umgesetzt werden kann. In unserem Fall finden sich 37 nützliche Utilities, wie ein Vorspann-Generator, IFF-Tools, Virus-Killer, Code-Maker und vieles mehr auf der Magnetscheibe. All das wird leicht verständlich erklärt und ist sehr praktisch – aber eben nicht die Hauptsache! Nein, der eigentliche Witz der Toolbox sind vielmehr die drei Hauptprogramme, auf die wir hier etwas näher eingehen wollen:

CLI-Manager

Jeder, der schon ein bißchen auf der Workbench herumgestöbert hat, wird auch schon mit dem CLI Bekanntschaft gemacht haben – und hat sich dabei vermutlich die Finger wundgetippt! Vorbei, ab jetzt wird elegant per Maus bedient...
Der CLI-Manager verfügt über einen erstaunlich großen Befehlsumfang, die bekanntere Konkurrenz (z. B. CLI-Mate) nimmt sich dagegen mickrig aus. So kann man sich in zwei großen Fenstern verschiedene Directories (Quell- und Ziellaufwerk) einlesen lassen, oder die üblichen Funktionen wie Kopieren, Löschen, usw. aufrufen. Richtig interessant wird's dann mit den gebotenen Specials: Execute, Make-Icon, Texteditor, Hex-Dump, Protect, Boot-Block Manager, um nur die Wichtigsten zu nennen. Jede dieser Funktionen wird im Buch ausführlich beschrieben – schon bald ist kein File mehr sicher!

Disk-Manager

Trotzdem: Bisher haben wir nur kleine Eingriffe vorgenommen, was ein wahrer Disk-Chirurg ist, der will auch operieren! Und mit diesem Tool bleibt wahrlich nichts mehr verborgen, alles läßt sich finden, ändern, ausspionieren. In Zusammenarbeit mit dem Buch wird der User in alle Diketten-Geheimnisse eingeführt: Lästige Checksum-Errors sind Vergangenheit, „endlose Directories" oder IFF-Bildschutz – alles kein Problem mehr! Das Ganze hat einen herrlich verruchten Hauch von Cracker- und Hackertum, natürlich nur für legale Anwendungen...

Black-Copy

Der geheimnisvolle Name dieses Kopierprogramms läßt erahnen, welche Möglichkeiten es birgt: Tatsächlich können auch Fremdformate und nahezu jeder softwaremäßig aufgetragene Kopierschutz damit dupliziert werden! Verschiedene Kopiermodi, einstellbare Sync-Markierungen und Schreibabstände öffnen allerlei Manipulationen Tür und Tor. Wie immer werden auch hier im Buchtext Grundlagen und Anwendungsbeispiele eingehend beschrieben.

Ihr seht also: Für den angenehm humanen Preis von 69,– DM stellt die (übrigens komplett deutsche) Buch-Software von Data Becker nahezu alles in den Schatten, was auf diesem Sektor üblicherweise geboten wird. Wer allerdings auf grafische Aufmachung steht, wird enttäuscht – hier zählen alleine der Bedienungskomfort und die Leistungsstärke. Auf 222 Seiten wird der interessierte Einsteiger behutsam in die Materie eingeführt, für Leute, die gerade erst gestern ihren Amiga bekommen haben, mag die Sache jedoch dennoch etwas zu hoch sein. (wh)

Bezugsquelle:

Data Becker GmbH
Merowingerstr. 30
4000 Düsseldorf
Oder im gut sortierten Fachhandel



Bassmann Toddy und Gitarrist Horst Hose singen das Hohelied auf den Amiga, Drummer Peder Pölser ist da eher skeptisch...

Wir räumen mal wieder mit einem alten Vorurteil auf: Der 500er ist eben doch mehr als eine „bessere Spielkonsole"! Die Beweisführung tritt Jens Petersen an, der seinen Amiga bei einem Live-Konzert eingesetzt hat. Und das unter schwierigsten Bedingungen, mit einer heiklen Wette im Rücken...

„Du willst den Amiga auf der Bühne einsetzen???" Mein Freund Michael – er besaß übrigens ein Konkurrenzmodell, dessen Name auch mit A anfängt – konnte sich überhaupt nicht beruhigen. „Das ist doch der Witz des Jahrhunderts! Der stürzt doch schon ab, bevor er richtig eingeschaltet ist. Und überhaupt, keine eingebaute Midi-Schnittstelle, alberne Spielmaschine..." Den weiteren Verlauf des Gesprächs möchte ich den weniger abgebrühten unter Euch lieber ersparen, es gipfelte jedenfalls in einer Wette zwischen Michael und mir, ob es klappt oder nicht.

Gesagt, getan, der Verfasser dieser Zeilen, nebenbei auch Sänger in einer nördlich des Labskaus-Äquators (Elbe) schon recht bekannten Klamauk-Rockband namens „Pearson Brother's Band" eilte also schnurstracks in den nächsterreichbaren Computershop, schob 100 schwerverdiente Märker über den Tresen und war um ein Midi-Interface reicher. Ab ging's zur Probe – und die Band war hellauf begeistert!

Kommentare wie „Na prima, dann kann ich mir endlich eine neue Band suchen" (Drummer Peder Pölser), bis hin zu „Was soll'n der Quatsch, haben wir etwa keinen Keyboarder?" (Keyboarder Rudi Mentär, sonst immer für technische Schmankerln zu begeistern), untermauerten nachhaltig meine Begeisterung. Aber mit meiner logischen Argumentation und der mir eigenen Überzeugungskraft (zwei Kisten Bier) hatte ich die Band schnell soweit, zumindest einige kleine Gags via Amiga ins Programm einzubauen.

Als erstes coverten wir den damals gerade aktuellen Hit vom „Blonden Hans" – bei uns „der blonde Jens mit der Flasche Flens", für den ich mittels „Dynamic Drums" die komplette Schlagzeugbegleitung programmierte. Nie vorher – und auch nie mehr seither – haben wir so exakt das Tempo gehalten! Dann war da noch unser Bach-Intro (Toccata), mit dem unsere Auftritte immer beginnen. Auch hier stand der Amiga uns mittels Midi hilfreich zur Seite – „Deluxe Music" machte es möglich; ein anständiger Synthesizer (Yamaha DX 7) klingt schließlich allemal besser als jede Bandaufnahme!

Bei den Proben klappte alles bestens, die Bewährung beim Live-Auftritt (mit einem vor Schadenfreude schon vorher hämisch grinsenden Michael im Publikum...) stand uns allerdings noch bevor. Ausgerechnet ein Festival hatten wir uns ausgesucht, bei dem natürlich der Umbau immer besonders schnell gehen muß...

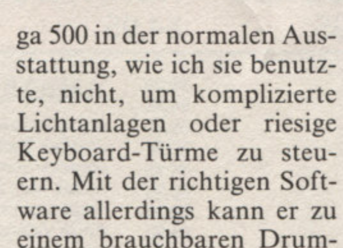
Wie auch immer – ein Sänger trägt bekanntlich sein Instrument stets bei sich, und so konnte ich mich ganz auf den Aufbau meiner Freundin konzentrieren. Und dann der Auftritt: Rund 2000 Leute stehen vor der Bühne, alles ist dunkel – ein Stoßseufzer noch, dann schleiche ich mich zum Amiga, ein Mausklick und... es klappt! Die Toccata von Johann Sebastian Bach erklingt, das Licht geht an – und da steht die „Pearson Brother's Band"!

Ein Blick auf Michael, der in der ersten Reihe sitzt: seine Mundwinkel sind ein ganzes Stück tiefer gesunken, aber noch steht ja der blonde Jens aus, noch sind Michaels Chancen gar nicht so schlecht.... Tja, Pech gehabt altes Haus, die „Freun-



Von Jens ist leider nicht viel zu erkennen. Naja, ein schöner Rücken kann bekanntlich auch entzücken …

din" absolvierte auch diese Prüfung mit Bravour. Um es kurz zu machen, Michael hat die Wette glasklar verloren, es klappte alles ganz vorzüglich!



Nachbemerkung eins: Natürlich eignet sich der Amiga 500 in der normalen Ausstattung, wie ich sie benutzte, nicht, um komplizierte Lichtanlagen oder riesige Keyboard-Türme zu steuern. Mit der richtigen Software allerdings kann er zu einem brauchbaren Drum-Computer oder einer „Komponiermaschine" für den Heimbedarf werden. Und Musik-Software für den Amiga gibt es schließlich eine ganze Menge …

Und noch eine Nachbemerkung: Zähneknirschend mußte mein Freund Michael seine Niederlage eingestehen. Worum es bei der Wette ging, sei hier nicht verraten, nur soviel: Michael hat seinen Computer verkauft und sich einen Amiga zugelegt … (Jens Petersen)



COMPUTERSOFT

HITS ☆ HITS ☆ HITS

DER RENNER: AMIGA TOOLS VERSION 1.22 nur 49,95

KAISER	SPACE ACE	NORTH & SOUTH
129,95	139,95	64,95

AMIGA ARCADE GAMES

Titel	Preis
Altered Beast	84,95
Archipelagos	79,95
Asterix Operation Hinkelstein	84,95
Batman	79,95
Batman the Movie	84,95
Battlehawks 1942	74,95
Black Magic	59,95
Buffalo Bills W.W. Rodeo Games	84,95
Butcher Hill	64,95
Captain Blood	34,95
Castle Warrior	84,95
Chambers of Shaolin	84,95
Chinese Karate	64,95
Chuckie Egg II	59,95
Circus Attractions	69,95
Classic Invaders	49,95
Cosmic Pirate	69,95
Darius	84,95
DNA Warrior	49,95
Dogs of War	69,95
Double Dragon	64,95
Dragon Spirit	59,95
Dynamite Düx	84,95
Emperor of the Mines	79,95
Eye of Horus	84,95
F. Freddys Big Top O Fun	84,95
Fallen Angel	69,95
Fighting Soccer	84,95
Future Wars	84,95
G. Nius	54,95
Ghostbusters 2	84,95
Grand Monster Slam	69,95
Hard and Heavy	59,95
Indiana Jones last Crusade	64,95
Interphase	84,95
Iron Trackers	64,95
Kult	64,95
Laser Squad	69,95
Lizenz zum Töten	64,95
Lords of the Rising Sun	99,95
Magic Marble	84,95
Millenium 2.2	84,95
Murders in Venice	64,95
New Zealand Story	84,95
Nightwalk	39,95
Ooze 2.0	84,95
Out Run	39,95
Paperboy	64,95
Powerdrome	79,95
Rock 'n Roll	79,95
Roll Out	59,95
Roller Coaster	84,95
Run the Gauntlet	79,95
Savage	84,95
Shadow of the Beast	119,00
Shufflepuck Cafe	59,95
Skidoo	64,95
Soldier 2000	59,95
Space Ace	139,95
Spherical	69,95
Star Wars Trilogy	64,95
Stormlord	64,95
Take'em Out	59,95
Thunder Blade	79,95
Tim und Struppi	64,95
Time Scanner	79,95
Toobin	64,95
West Phaser	119,00
Xenon 2	84,95

AMIGA SIMULATION

Titel	Preis
Bundesliga Manager	69,95
Chess Player 2150	84,95
Clown'o Mania	64,95
Cosmo Ranger	69,95
Daily Double Horse Racing	64,95
Day of the Pharaoh	89,95
F16 Combat Pilot	84,95
Fast Break	84,95
Fl. Sim. Scenery Hawaii	54,95
Flight Simulator II	129,00
Grand Prix Master	69,95
Great Courts Tennis	84,95
Gunship	89,95
Hard Drivin	69,95
Hole in One (Golf)	99,00
Kick Off	59,95
Kick Off - Extra Time	39,95
Kreuz As	39,95
Minos	64,95
Oil Imperium	69,95
Ports of Call, Version 2.0	89,95
Powerdrift	84,95
RVF Honda	84,95
Soccer Manager Plus	49,95
Stunt Car Racer	84,95
Table Tennis	64,95
Turbo Outrun	84,95
UMS-Univ. Military Simulation	79,95

AMIGA SPORT GAMES

Titel	Preis
Daley Thompson Olympic	79,95
Int. Soccer	69,95
Passing Shot	69,95
Sommer Olympiade 88	64,90
Turbo Cup (mit Porsche-Modell)	74,95
Winter Olympiade 88	64,90

AMIGA STRATEGIE

Titel	Preis
Battletech	84,95
Bismark	84,95
Centrefold Squares	69,95
Kaiser	129,95
Kingdoms of England	79,95
North & South	64,95
Pictionary	89,95
Populous	84,95
Populous Scenary Disk	39,95
Red Lightning	99,95
Stellar Crusade	119,00
Trivial Pursuit II	64,95
Waterloo	49,95

AMIGA ADVENTURE

Titel	Preis
Bard's Tale 2	79,90
Bloodwych	84,95
Die Fugger	64,95
Heroes of the Lance	79,95
Indiana Jones Adventure	89,95
King Arthur	84,95
Kings Quest Tripple Pack	84,95
Legend of Djel	64,95
Legend of the Sword	84,90
Leisure Suit Larry	64,90
Police Quest I	79,95
Quest for the Time Birds	89,95
Stadt der Löwen	119,95
Swords of Twilight	89,95
Wall Street Editor	44,95
Wall Street Wizard	69,95
War Machine	54,95
Zack McKracken	79,95

Sammlung-Compilation

Titel	Preis
Trill Time Plain 2	64,95

AMIGA ANWENDER

Titel	Preis
Joystick Navigator	49,95
Joystick Zoomer (Pilotengriff)	99,90
Joystick Commando 4	24,95
A Max-Mac Emulator Amiga	449,00
Aegis Light's, Camera, Action	149,90
Aegis Videoscape 3D PAL 2.0	398,00
Amiga Tools 1.2	49,95
Animate 3D PAL	349,90
Comic Art - Funny Figures	39,95
Comic Art - Science Fiction	39,95
Comic Art - Super Heroes	39,95
Comic Setter	99,00
Deluxe Music	199,00
Deluxe Paint II/Print	249,00
Deluxe Video 1.2	249,00
Digi-Paint 3	229,00
Digi-Paint-PAL (4096 Farben)	148,00
Discovery	198,00
Dynamic Drums	99,00
Dynamic Studio	298,00
English Kurs I	49,95
Erdkunde Deutschland	49,95
Fantavision	99,00
Kindwords (Textverarbeitung)	169,90
Lattice C-Compiler V 5.02	598,00
Marauder II	89,90
Movie Clips 1	39,95
Movie Setter	99,00
Pagesetter (Text & Grafik)	99,00
Pagesetter Font Set 1	39,95
Pagesetter Laserscript	99,00
Prof. Draw Structured Clipart	99,00
Professional Draw	248,00
Professional Page 1.3	498,00
Professional Page Templates	99,00
Publisher Plus	249,00
Quaterback 2.3 HD-Sicherung	139,00
Sculpt 3D-Pal Version	198,00
Silver Turbo	398,00
Sound Digitizer A500/2000	149,90
Sound Oasis	198,00
Superbase Professional	399,00
The Advantage D-Bank + Tab-Calk.	248,00
Vizawrite Desktop Amiga 2.0	229,00
Mäuse Matte	18,90

* Wir suchen noch Programmautoren * ** Preisänderungen vorbehalten **

☆ ☆

☆ **Händleranfragen erwünscht** ☆

CSJ NEWS
gegen 1,50 DM
in Briefmarken
anfordern.
Computer angeben

CSJ COMPUTERSOFT GMBH

Abt. Versand	Ladengeschäft
Auf dem Schacht 17	An der Tiefenriede 27
3203 Sarstedt 4	3000 Hannover 1
Tel.: 0 50 66/40 31	Tel.: 06 11/88 63 83

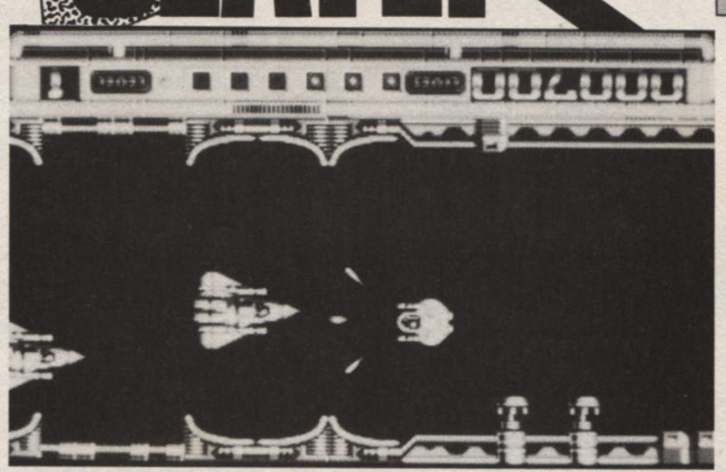
Versandbedingungen
UPS-Express 10,- DM
Nachn. 7,- / Vork. 3,- DM
(Euroscheck in DM)
Ausland: Vorkasse 15,- DM

SLAYER



Man nehme ein 08/15-Ballerspiel für den 64er, peppe die Grafik auf und voilà: fertig ist der Top-Hit für den Amiga! Schön wär's ja, aber so oft die Formel auch ausprobiert wird – aufgegangen ist sie eigentlich noch nie...

...und den Gefallen tut sie auch Hewsons Slayer nicht. Worum geht's? „Ihr Geschäft ist der Tod, Ihr Ziel ist es, alles zu zerstören, was sich Ihnen in den Weg stellt. Läßt es sich nicht zerstören, dann gehen Sie ihm aus dem Weg" – die spärliche Anleitung bringt es auf den Punkt! Man düst also wiedermal mit einem Raumschiff durch die horizontal scrollenden Level einer Techno-Welt, sammelt hier und da ein Extra (Zusatzschüsse, Schutzroboter, etc.) ein und ballert auf Feindformationen und Endgegner, was der Joystick hergibt. Das Ganze ist ein mittelmäßiger „R-Type"-Verschnitt, weder besonders originell noch sonstwas.


Slayer: Ordentliche Grafik, aber alles schonmal dagewesen.

Dabei ist die Optik gar nicht so übel: Der Loadingscreen ist immerhin ansehnlich, die eigentliche Spiel-Grafik sogar ziemlich gut, und auch das Scrolling geht butterweich vonstatten. Der Sound hingegen ist ein Schwachpunkt: Während die Titelmelodie noch ganz angenehm ins Ohr geht, muß man sich im Spielverlauf mit mageren Effekten begnügen. Nur, ohne ordentliche Spielidee und mit derart einfallslosen Angriffsformationen ist so oder so kein Blumentopf zu gewinnen – da reißt auch die Zwei-Spieler-Option nichts mehr aus dem Feuer! (ur/ml)

Slayer

Grafik:	72%
Sound:	57%
Handhabung:	73%
Motivation:	66%
Gesamt:	67%

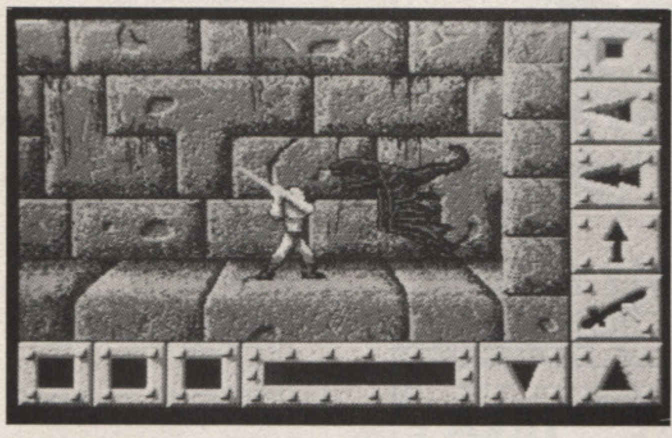
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 59,-DM
Hersteller: Imperial/Hewson
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

Spezialität: Achtung: Bei aktiver Speichererweiterung muß für jeden Neustart wieder gebootet werden, eventuell vorhandene Zweitlaufwerke ausstecken! Die Highscoreliste wird nicht abgesaved.

SKRULL

„Weder Licht noch Wärme, nicht einmal der kleinste Strahl. Nur Skrull, einzigartige Frucht der widernatürlichen Liebe zwischen Sonnenfrau und Schattenmann, kann das Licht wieder befreien..." behauptet jedenfalls die Anleitung des neuen „Meisterwerks" von Infogrames.

Wir meinen: Skrull wird es nicht schaffen! Und schuld daran sind seine Schöpfer, die wirklich alles daran gesetzt haben, dieses neue Action-Game so uninteressant wie nur irgend möglich zu gestalten.
Obwohl man bei „Barbarian" (Psygnosis) abgekupfert hat, wo es nur irgend ging, erreicht Skrull in keinem Punkt auch nur annähernd die Klasse des Vorbilds: Grafik und Ruckel-Scrolling sind bestenfalls 6,50 DM, aber niemals das zehnfache wert, der Sound erinnert an klappernde Blechbüchsen, und daß am Ende



jedes Screens einfach umgeschaltet wird, war ja schon beim „großen Bruder" ein Ärgernis. Aber das Schlimmste kommt erst noch: Selbst die – von Psygnosis längst abgelegte – schreckliche Maus/Iconsteuerung kommt hier zu neuen Ehren!

Noch dazu braucht man mehr Glück als Schwert, wenn Skrull sein einziges Leben erfolgreich gegen all die unartigen Geschöpfe der Finsternis verteidigen soll – auch nicht gerade besonders motivationsfördernd! Tja Leute, so wie's aussieht, wird aus der Licht-Befreiung wohl nichts werden... (ur)



Skrull

Grafik:	34%
Sound:	30%
Handhabung:	31%
Motivation:	37%
Gesamt:	33%

Für Anfänger
Preis: ca. 65,-DM
Hersteller: Infogrames
Bezug: Bomico
Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt 90
Tel.: 0 69/70 60 50

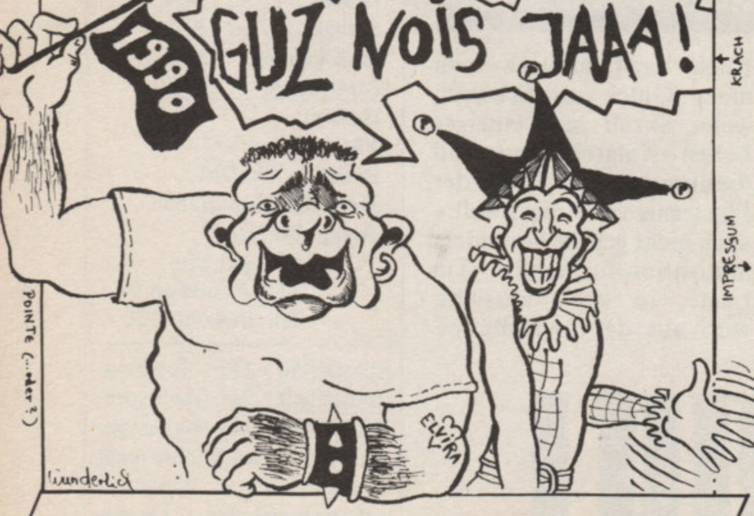
Spezialität: Der Informationsgehalt der mehrsprachigen Anleitung tendiert gegen Null – man erfährt nicht einmal Sinn und Werte der aufzusammelnden Gegenstände!

COMIC – STRIP (oder: DA LACHT DER SETZER!)







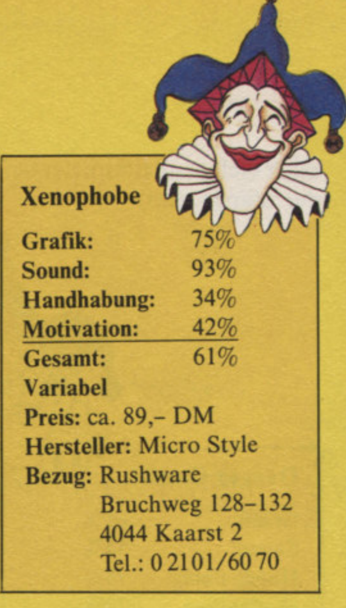


Impressum

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)
Chefredakteur
Michael Labiner (ml)
Stellv. Chefredakteur
Oskar Dzierzynski (od)
Redaktion
Werner Hiersekorn (wh)
Max Magenauer (mm)
Uwe Rönitz (ur)
Brigitta Labiner (bl)
Freie Mitarbeiter
Udo Bartz
Carsten Borgmeier
Felix Bübl
Sönke Klettner
Frank Matzke
Jens Petersen
Ulf Petersen
Hans-Werner Raabe
Stefan Robijn
Stephan Rock
Manuel Semino
Sascha Wagner
Redaktionsassistenz
Brigitta Labiner
Design & Illustration
Oliver Wunderlich
Raimund Kutter
Layout
Oliver Wunderlich
Raimund Kutter
Fotografie
Oskar Dzierzynski
Comic
Werner Regnet
Titel
Celâl Kandemiroğlu
Anzeigenleitung
Dietrich Fürst
Satz
Fa. Der Satz, 8000 München 70
Reproduktion
Fa. Druckvorlagen Rieß, 8000 München 70

Druck u. Gesamtherstellung
Karl Wenschow Franzis-Druck GmbH, 8000 München 50
Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz
Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben: 6/7 und 8/9
Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 60,– Ausland: DM 72,– Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.
Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Inh. Michael Labiner.
Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar.
Tel. Verlag: 089/463700,
Tel. Redaktion: 089/463823,
Telefax: 089/4604977



Xenophobe

Grafik:	75%
Sound:	93%
Handhabung:	34%
Motivation:	42%
Gesamt:	61%

Variabel
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Micro Style
Bezug: Rushware
Bruchweg 128–132
4044 Kaarst 2
Tel.: 0 21 01/60 70



Der Traum jedes Action-Freaks: Eine Automaten-Umsetzung mit fetziger Musik, kunterbunter Grafik und einem Simultanmodus für zwei Spieler! Das alles bietet Micro Styles neues Ballerspiel, plus haufenweise Aliens als Kanonenfutter. Und dennoch…

…aber dazu kommen wir später. Werfen wir zunächst einen Blick auf die Vorgeschichte, die uns mit der unerfreulichen Tatsache konfrontiert, daß sämtliche Raumstationen der Erde von schleimigen Außerirdischen besetzt wurden. Ergo muß wieder mal irgend ein Lebensmüder die Stationen abklappern und seine Laserkanone sprechen lassen!

Besagte Basen bestehen aus jeweils etwa 12 Räumen, die kreisförmig angeordnet sind. Erst wenn alle herumstreunenden Aliens vernichtet sind, geht's weiter zur nächsten Station. Da Weltenretter traditionsgemäß nur sehr spartanisch ausgestattet werden, ist es ein Glück, daß in den Stationen allerlei nützlicher Kram wie Ausrüstungsgegenstände und Extrawaffen herumliegen, die man tunlichst während des großen Schlachtfestes einsammeln sollte. Damit der Spieler währenddessen nicht mit dem Joystick in der Hand einschläft, haben die Programmierer mal wieder auf den Split-Screen zurückgegriffen – man darf also auch in trauter Zweisamkeit zur Sache gehen. Außerdem hält die heiße Techno-Musik (wechselt in jedem Level!) auch den müdesten Terminator bei Laune. Wer trotzdem lieber seine Ruhe will, kann zu Beginn des Spiels in einem Menü auf Sound-FX pur umschalten. Dort läßt sich auch der Schwierigkeitsgrad (easy, medium, hard), die Anzahl der Spieler und der Startlevel (1-4) bestimmen. Für extrem Lebensmüde hält das Menü noch die Option „begrenzter Munitionsvorrat" bereit: Jetzt kann nicht mehr nach Herzenslust drauf losgeballert werden, sondern man muß sein Auge ständig auf der Suche nach neuer Munition umherschweifen lassen.

Nach dieser Anfangsprozedur genügt ein Druck auf's Feuerknöpfchen und … man kann erstmal Kaffee trinken gehen – der Ladevorgang dauert nämlich seine Zeit! Dann darf man zwischen verschiedenen Spielfiguren wählen, ehe es per Beam-Strahl (Scotty an Brücke…) zur ersten Raumstation geht. Dort fällt sofort eine Horde fremdartiger Biester über den Helden her, von schleimigen Schlangen über giftgrüne Kobolde bis zu herumwuselnden Mistkäfern ist alles vertreten. Das eklige Gesockse klammert sich teilweise sogar an die Spielfigur und saugt Lebensenergie ab, bis es wieder abgeschüttelt wird. Die Aliens bevölkern die Raumstationen in so großer Zahl, daß Erfolgserlebnisse für den Spieler zur Seltenheit werden, und die Angelegenheit somit ziemlich frustig ist.

Was aber viel schlimmer ist: Die Steuerung gibt sich derart träge, daß auch die nette Grafik und der hervorragende Sound das Game nicht vor der Mittelmäßigkeit erretten können. Ich habe die Diskette deshalb meinem Hund zum Geburtstag geschenkt, der seither begeistert darauf herumkaut. Braver Waldi!

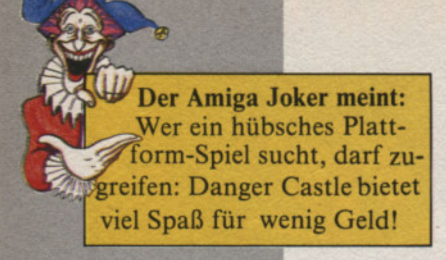
(Carsten Borgmeier)

Gib den Schleimern Zunder: Je größer die Biester sind, umso mehr Schüsse vertragen sie.

Auswahl der Spielfigur: Den Kerlen würde ich nicht mal meinen Hund zum Gassi gehen anvertrauen…



Spezialität: Lieferumfang: Zwei Disketten und eine Musikassette. Verständlich, sind die Sounds doch wirklich die Sahne auf diesem Software-Kuchen…



Danger Castle

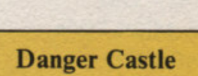
Am 64er waren sie das täglich Brot vieler Geschicklichkeitsspieler, auf der „Freundin“ machen sie sich ziemlich rar: jene typischen Plattformspiele, bei denen es auf pixelgenaues Timing ankommt. Jetzt gibt es wieder einen aktuellen Vertreter dieser Gattung – aus deutschen Landen frisch auf den Tisch!

Für erstaunliche 39,– DM erhält der ausgehungerte Joystick-Artist ein Game, das alle gesuchten Qualitäten hat: Auf dem Weg durch das verhexte Schloß warten unzählige Leitern, Plattformen, Fallen und Gegner darauf, überwunden zu werden. Jeder Level ist einen Bildschirm groß, um weiter zu kommen, müssen alle herumliegenden Kristalle eingesackt werden, ehe man sich in Richtung Ausgang begibt. Aber auch die Schlüssel nicht vergessen, da es in der Burg von Türen nur so wimmelt! Zwischenrein finden sich hilfreiche Extras, ohne die die Aufgabe nicht zu bewältigen wäre; kostet doch jede Feindberührung und jeder Sturz eines der drei kostbaren Leben.

Die Grafik ist farbenfroh und niedlich, der Sound solider Durchschnitt. Aber hier zählt ohnehin nur die Spielbarkeit, und selbige ist durchaus vorhanden – allerdings fordert es eine gehörige Portion Fingerspitzengefühl, um gegen all die Kobolde, Teufelchen und Roboter zu bestehen, stets das knappe Zeitlimit von einer Minute pro Level im Genick...! Ein dreimaliges Continue und die Zwei-Spieler-Option halten aber auch Gelegenheitsspieler bei der Stange. (ml)

Plattform-Spaß für Nostalgiker: Das waren noch Zeiten, als es solche Games wie Sand am Meer gab...





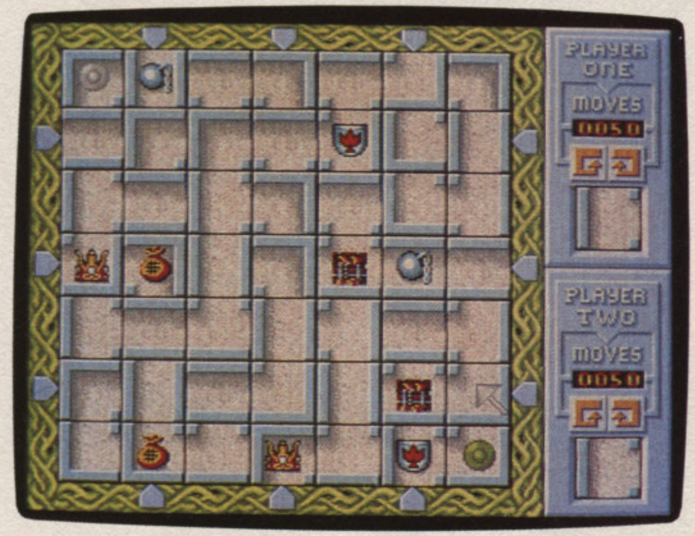
Danger Castle

Grafik:	61%
Sound:	54%
Handhabung:	78%
Motivation:	79%
Gesamt:	68%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 39,-DM
Hersteller: Kunert-Soft
Bezug: Stefan Ossowski
Veronikastraße 33
4300 Essen 1
Tel.: 0201/78 87 78

Spezialität: Eine ausgereifte Sache: Zu Anfang informiert ein Screen über die Bedeutung aller Extras, am Ende dürfen sich die zehn besten Schloßwanderer namentlich für die Nachwelt verewigen.

My Funny Maze



My funny Maze – Hauptsache, der Gegner findet's nicht lustig!

Wie bitte, Funny Maze – lustiges Labyrinth? Hat das nicht irgendwie anders geheißen, wie,... ach ja genau: „Das verrückte Labyrinth“! Und so ist es auch – wer das beliebte Brettspiel kennt, wird sich bei dem neuen Low Budget-Game von Turtle Byte auf Anhieb zurechtfinden.

Für alle anderen sei das Prinzip kurz erläutert: Die Spielfläche auf dem Screen besteht aus vielen Einzelfeldern, die sich reihen- und spaltenweise verschieben lassen; die dabei am Rand herausgerutschten Felder können zusätzlich noch gedreht werden. Das hat logisch zur Folge, daß das Labyrinth mit jedem Spielzug seine Gestalt verändert. Wenn man dabei geschickt genug vorgeht, kann man seinen Gegner (Mensch oder Blech) vorübergehend „einmauern“ und so die herumliegenden Symbole (Kronen, Kugeln etc.) schneller einsammeln als er. Dafür gibt es je nach Gegenstand unterschiedlich viele Zusatzzüge. So geht das dann immer weiter, 50 sehr ähnliche Level lang. Obwohl das Spiel also nicht gerade abwechslungsreich ist, kann es einen ganz schön lange fesseln; man sitzt da und schiebt und probiert – und schon wieder war der Gegner schneller!

Die Grafik ist Durchschnittskost, und Sound eher Mangelware. Gesteuert wird (problemlos) mit der Maus. Wer strategisch in Kästchen denken kann, sollte angesichts des günstigen Preises ruhig mal einen Blick in das lustige Labyrinth riskieren! (wh)

My Funny Maze

Grafik:	59%
Sound:	47%
Handhabung:	80%
Motivation:	66%
Gesamt:	63%

Für Anfänger
Preis: ca. 40,– DM
Hersteller: Turtle Byte
Bezug: International Software
Postfach 830110
5000 Köln 80
Tel.: 0221/604493/96

Spezialität: Eine abspeicherbare Highscoreliste dokumentiert die erfolgreichen strategischen Bemühungen bleibend für die Nachwelt.

FALLEN ANGEL



Wer den Gangstern, die einige europäische U-Bahnstationen unsicher machen, beikommen will, muß schon richtig zuhauen können: Ein Tritt unter die Kinnlade oder ein beherzter Magenschwinger sind in diesem Prügel-Game mal wieder der einzige Weg, um für Law and Order zu sorgen!



Also wirklich: So ein adretter Anzug, aber keine Manieren!



Vorsicht vor dem Mann mit der Gitarre: Mit Musik hat er nur wenig im Sinn...

Der Amiga Joker meint: Wer eine geradlinige Prügelei ohne Nasenbluten sucht, liegt bei Fallen Angel richtig!

Aber wem sagen wir das – als joystickerprobte Einzelkämpfer habt Ihr sicher schon öfter richtig zugelangt, oder? Diesmal beginnt der Ernst des Heldenlebens in den Londoner U-Bahnschächten: Der Zug kommt an und ein muskelbepackter Typ mit grünem Mützchen hüpft forsch auf den Bahnsteig. Das ist Dein Auftritt! Ab jetzt bestimmst Du die Geschicke dieses jungen Helden, der auch sogleich von einem fäusteschwingenden Rüpel angefallen wird. Zack, ein satter Tritt ins Gesicht, noch schnell zwei Hiebe in die Magenkuhle, und der Angreifer knallt zu Boden...
Etwas zäher sind da schon Messerstecher, die ihr Mordwerkzeug partout in Deiner breiten Heldenbrust verewigen wollen. Auch nicht ohne: Jene englischen Gentlemen, die ihren friedlichen Bahnhofsspaziergang urplötzlich unterbrechen, nur um unmotiviert mit dem Spazierstock auf Dich loszuprügeln! Es empfiehlt sich, stets ein wachsames Auge auf den roten Energiebalken zu haben, wenn nicht alle drei Bildschirmleben in nullkommanix dahin sein sollen. Sind alle Schurken auf dem Bahnsteig erledigt, steigt unser Reserve-Rambo wieder in den Zug, wo auch prompt in einem Abteil eine wilde Prügelei ausbricht.
Wer auch diese Schlacht überlebt, macht mit einem Auswahlmenü Bekanntschaft, das Namen verschiedener U-Bahnstationen der englischen Metropole aufzeigt. Bereits „gesäuberte" Stationen sind rot markiert, wo Du Dich als nächstes kloppen willst, liegt ganz bei Dir. Dort geht das Spielchen wieder von vorne los: Bahnsteig, Zugabteil, Auswahlmenü etc.. Glücklicherweise müssen nicht alle Bahnsteige geräumt werden, um in den nächsten Level zu gelangen. Es genügt, ein Flugticket zu finden und den Anführer platt zu machen (im ersten Level ist das ein bärtiger Gitarrenschwinger).
Nach kurzer Ladezeit geht's dann in Paris zur Sache, wo schon baseballschwingende Teenies und kampflustige Messieurs auf eine Tracht Prügel warten. Im dritten und letzten Level darf man sein Glück dann an besonders hartnäckigen New Yorker Gangstern versuchen. Aber bis dahin muß man hunderte von gegnerischen Sprites zu Boden strecken, da die feigen Kerle schon ab dem zweiten Level zu viert oder fünft angreifen!
Grafisch geht Fallen Angel in Ordnung: Flüssige Animationen, abwechslungsreiche Sprites und detailreiche Hintergründe. Auch der relativ kurze Sound ist durchaus nervenschonend – selbst nach mehreren Spielstunden. Der einzige Vorwurf, den sich die Jungs von Screen 7 gefallen lassen müssen, ist, daß sie schon arg bei U.S. Golds „Vigilante" abgeschaut haben. Da hier aber endlich einmal das Vorbild übertroffen wurde, dürfen Fans des Genres getrost zuschlagen – und das in jedem Sinn des Wortes!

(Carsten Borgmeier)



Fallen Angel

Grafik:	72%
Sound:	65%
Handhabung:	76%
Motivation:	75%
Gesamt:	72%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Screen 7
Bezug: International Software
Postfach 830110
5000 Köln 80
Tel.: 0221/604493/96

Spezialität: An Zusatz-Optionen ist nicht viel geboten: Kein Continue, die Highscoreliste wird nicht abgespeichert, und Zwei-Spieler-Modus ist auch keiner vorhanden. Schade!

CRAZY STICKS

Das Standard-Werkzeug für den hauptberuflichen Spiele-Freak ist meist der „Competition Pro". Nostalgiker wiederum schwören auf den „Quickshot II". Alles schön und gut, aber heute sind die Individualisten an der Reihe: Bühne frei für eine Auswahl der ungewöhnlichsten Freudenknüppel, die für Geld erhältlich sind . . .





Der Bluffer: Flywheel 4000

Von der amerikanischen Firma Selectronics kommt ein Gerät, das auf den ersten Blick einen fantastischen Eindruck macht: Gestylt wie ein richtiger Flugzeuglenker, läßt es sich nicht nur nach links/rechts, sondern sogar vor und zurück bewegen! Zudem kann es mit einer Zwinge am Tisch fixiert werden – Amiga-Pilot, was willst du mehr?
Leider wird aus der Liebe auf den ersten Blick kaum jemals ein Bund für's Leben werden. Trotz den vier Feuerknöpfen und der ordentlichen Schnittstelle zum Anschluß an den Rechner mündete der Praxis-Test in eine mittlere Katastrophe! Das Spiel der Lenkung ist viel zu groß, auch das Gas geben per Vertikal-Bewegung funktioniert nur sehr mäßig. Hinzu kommt, daß das Gerät ziemlich nachlässig verarbeitet ist. So reißt man also verzweifelt am Lenker hin und her, und es dauert keine zehn Minuten, bis das erste Krachen den unweigerlichen Total-Kollaps der Konstruktion ankündigt. Fazit: Rausgeschmissenes Geld!

Handling: schlecht
Genauigkeit: sehr schlecht
Stabilität: sehr schlecht
Preis: ca. 159,– DM

Der Handliche: Navigator

Das Problem: Ein Sportspiel steckt im Rechner, Rütteln ist angesagt, und der ganze Tisch wackelt mit! Die Lösung: Der Navigator von Konix. Anstatt ihn auf eine feste Unterlage zu stellen, wird dieser Stick einfach in der Hand gehalten!
Das Ding liegt ausgezeichnet in der Pfote, der Steuerhebel und die Feuertaste sind prima erreichbar und auch für Linkshänder kein Problem. Der Navigator verfügt über Microschalter und Dauerfeuer, wobei bei letzterem die Feuertaste gedrückt bleiben muß. Einziger (aber großer) Nachteil: So blitzschnell das Gerät auf geradlinige Bewegungen anspricht, so zickig ist es bei diagonalen: Um ein Sprite schräg zu bewegen, bedarf es schon einer Portion Glück – Wutausbrüche bei Baller-Profis sind somit schon vorprogrammiert!

Handling: sehr gut
Genauigkeit: mittel
Stabilität: sehr gut
Preis: ca. 49,– DM



Der Unabhängige: Challenger

Ein Joystick so ganz ohne Kabel – funktioniert das denn auch? Ja, sogar erstaunlich gut! Der Challenger Infrarot-Joystick hat statt des Kabels ein kleines Kästchen, das an den Joystick-Port angeschlossen wird. Der Rest läuft wie bei einer stinknormalen Fernbedienung: Solange man sich nicht allzu weit von der putzigen Box entfernt (oder irgend etwas dazwischen steht), arbeitet der Stick absolut zuverlässig, Probleme gibt's erst, wenn die Batterien zur Neige gehen.
Im täglichen Gebrauch gibt sich der Challenger allerdings etwas schwammig, auch sind die beiden Feuerknöpfe ergonomisch nicht ideal plaziert. Dennoch reagiert der Stick flott, bei etwas Eingewöhnungszeit sind präzise Bewegungsabläufe durchaus möglich. Das dreistufige Dauerfeuer ist allerdings eher ein Werbegag, denn eine nützliche Hilfe. Ansonsten macht der Stick einen stabilen Eindruck, wenngleich die Saugfüße wohl nur auf Glasunterlagen wirklich etwas taugen. Auf alle Fälle eine interessante Alternative zum üblichen Kabelsalat.

Handling: mittel
Genauigkeit: gut
Stabilität: mittel
Preis: ca. 59,– DM



Der Schöne: Zoomer

Daß Arcade-Sticks nicht gezwungenermaßen schlecht sein müssen, beweist dieses optische Prachtstück recht eindrucksvoll. Trotz einiger Schönheitsfehler kann man mit dem Gerät ganz ordentlich spielen!

Das Prinzip ist das gleiche wie beim Flywheel, nur daß hier die Lenkung wirklich prächtig funktioniert. Die Vertikalbewegungen sind allerdings auch beim Zoomer nicht der Weisheit letzter Schluß: Der Lenker muß sehr stark nach vorne gedrückt werden, wodurch die Saugnäpfe logisch von der Unterlage abheben. Hier wäre eine Zwinge wie beim Flywheel ideal gewesen. Dafür gibt's zwei Feuerknöpfe mit stufenlos regulierbarem Dauerfeuer.
Wer also ein bißchen Spielhallen-Feeling ins Heim zaubern will, ist mit dem Zoomer recht gut bedient. Nur: So gut wie ein herkömmlicher Stick ist das Teil eben nicht. Eigentlich schade!

Handling: gut
Genauigkeit: gut
Stabilität: mittel
Preis: ca. 100,– DM







Der Profi: MouseStick

Genau das Richtige für High Tech-Freaks! Das brandneue Gravis-Produkt emuliert sämtliche Mausfunktionen und macht somit ein zusätzliches Eingabegerät überflüssig. Der Stick wird über eine flache Box mit LCD-Anzeige gesteuert, das sogenannte GMPU (mit eigenem Prozessor und 16K ROM!). Hier können eine riesige Menge von Vor- und Zusatzeinstellungen vorgenommen werden.
So wird der MouseStick denn auch mit einer 70-seitigen (!) englischen Anleitung geliefert, durch die es sich zu kämpfen gilt, ehe man das gute Stück in Betrieb nehmen kann. Von der Belegung der Mausknöpfe über das Zentrieren des Pointers bis zu dem Anschlag des Sticks kann und muß hier alles minuziös festgelegt werden. Die Prozedur ist ebenso langwierig wie umständlich, jedoch die Mühsal lohnt: Am Ende hat man einen stabilen Stick, der exakt den eigenen Bedürfnissen angepaßt ist, und die Maus wandert in die Ablage.
Fans von technischen Spielereien (mit einer gehörigen Portion Geduld!) sollten mit dem MouseStick ihre helle Freude haben, zumal das Gerät auch frei programmierbar ist! Normalsterbliche werden ohnehin vom empfohlenen Richtpreis von $ 130,– (ca. 230,– DM) abgeschreckt werden. Ein deutscher Distributor stand übrigens bei Redaktionsschluß noch nicht fest.

Handling: sehr gut
Genauigkeit: sehr gut
Stabilität: mittel
Preis: ca. 230,– DM

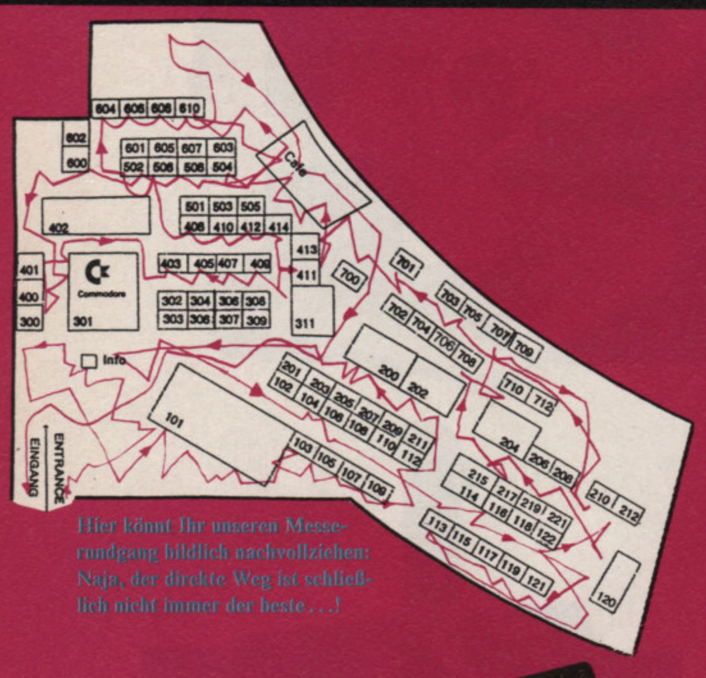
Der Vielseitige: Switch Joystick

Der kleine Bruder des MouseSticks kommt natürlich ebenfalls von der belgischen Firma Gravis. Zwar hat er lange nicht so viel auf dem Kasten wie sein komplexer Verwandter, trotzdem kann er mit einigen interessanten Neuerungen aufwarten!
Da wäre zunächst ein Ring, mit dessen Hilfe sich der Anschlag des Sticks von ziemlich wabberig bis streng verstellen läßt. Aber es kommt noch besser: Die drei Feuerknöpfe lassen sich derart einstellen, daß einer die Vorwärtsbewegung, ein anderer die Rückwärtsbewegung des Sticks emuliert (der letzte bleibt natürlich für's gute alte Ballern!). Besonders bei Flug- oder Rennspielen zeigen sich sehr schnell die Vorzüge dieses Systems – jetzt kann nämlich per Knopfdruck Gas gegeben oder gebremst werden, der Stick selbst dient nur noch der Lenkung!
Auch ansonsten macht das Gerät einen überzeugenden Eindruck: Man kann sehr exakt steuern, der Stick steht auf nahezu jedem Untergrund felsenfest, und auch das kompakte Gehäuse dürfte nicht so schnell umzubringen sein!

Handling: gut
Genauigkeit: gut
Stabilität: sehr gut
Preis: ca. 85,– DM

Mit Ausnahme der beiden Gravis-Sticks sind sämtliche vorgestellten Knüppel schon im Fachhandel und in Kaufhäusern zu haben. Wenn Ihr noch Fragen habt, könnt Ihr uns gerne anrufen. Tel.: 089/463823

AMIGA '89

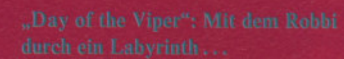


Hier könnt Ihr unseren Messerundgang bildlich nachvollziehen: Naja, der direkte Weg ist schließlich nicht immer der beste . . .!








„Day of the Viper": Mit dem Robbi durch ein Labyrinth . . .


Supergrafik und Maxi-Sprites in „Wild Streets"



Die volle Amiga-Farbenpracht mit „Dynamic Debugger"



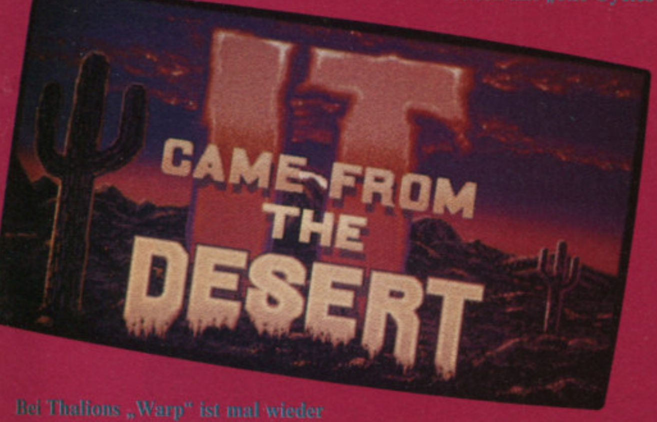
Die erste europäische Messe nur für den Amiga – dieses Ereignis wollte sich niemand entgehen lassen, und so war mit über 30.000 Besuchern der Ansturm weit größer, als die Veranstalter geplant hatten. Der Joker durfte da natürlich nicht fehlen! Hier ist unser Bericht über die interessantesten Neuigkeiten vor und hinter den Kulissen...

Kölner Rheinhallen, 10 Uhr vormittags: Eine Stunde bevor die Messe selbst eröffnet wurde, stand als erster Pflichttermin die Pressekonferenz auf dem Programm. Und hier gab es auch schon eine kleine Sensation zu bestaunen – Jay Minor, der „Vater des Amigas", war persönlich anwesend! Verständlich, daß die Blicke der anwesenden Journalisten fast die ganze Zeit über nur auf den knorrigen alten Herrn gerichtet blieben. Wir haben natürlich die Gelegenheit genutzt, um mit dem Erfinder unserer Freundin ein paar Worte zu wechseln, das Interview findet Ihr weiter hinten im Heft.

Anschließend machten wir uns auf zur Halle 6, wo über 75 Aussteller aus aller Welt ihre neuesten Produkte der Öffentlichkeit präsentierten. Die erste Station auf unserem Messerundgang war der Stand von Accolade: Hier wurden **The Cycles**, ein Motorradrennen im Stil von „Grand Prix Circuit", und **Day of the Viper**, ein Action-Game, bei dem man sich mit einem Roboter durch ein Labyrinth kämpfen muß, vorgeführt. Von der Amiga-Version des Spionage-Adventures **The Third Courier** war leider erst der Titelscreen zu sehen.



Gib Gas, ich will Spaß: Motorrad-Action mit „The Cycles"



Bei Thalions „Warp" ist mal wieder ein flinker Baller-Finger gefragt.



Weiter ging's zu Hewson, die **Stormlord** (Test im letzten Heft) und das Hack & Slay-Spiel **Onslaught** zeigten. Onslaught wird in Deutschland übrigens in einer „verbesserten", nicht ganz so blutrünstigen Version wie im Original veröffentlicht (Die BPS läßt grüßen!).

Entertainment International war gleich mit etlichen Spielen vertreten: **Wild Streets**, eine Prügelei à la „Renegade", **Dr. Doom's Revenge**, eine Comic-Umsetzung mit Spiderman und Captain America in den Hauptrollen und **Knightforce**, das in dieser Ausgabe getestet wird. Schließlich war noch ein Geschicklichkeitsspiel mit dem Arbeitstitel **Pipeworks** zu bewundern – dieses Game könnte dank seines originellen Spielprinzips durchaus eines Tages die Popularität von „Tetris" erreichen.

Vom benachbarten Imageworks-Stand tönten die bekannten Sounds aus **Xenon 2** herüber, dort wurde gerade ein Xenon 2-Wettbewerb veranstaltet. Der Clou dabei: Zwei der berühmten Bitmap Brothers (Programmierer von Speedball, Xenon 1 & 2 und jetzt Cadaver) waren höchstpersönlich da! Klar, daß wir uns die Jungs gleich für ein Interview geschnappt haben – Ihr findet es im Anschluß an diesen Messe-Überblick. Aber Imageworks hatte noch mehr Leckerbissen im Angebot: Es gab einen Vorgeschmack auf **Dynamic Debugger**, dem ultrabunten Plattform-Game, das als erstes Spiel den HAM-Modus mit seinen 4096 Farben voll ausnutzen soll; weiters waren **Interphase** und **It Came From The Desert** zu sehen (Test in diesem Heft). Last not least **TV Sports Basketball**, eine Sportsimulation, die bald in die Fußstapfen von „TV Sports Football" treten dürfte.

Logotron war mit **Eye of Horus** dabei, einem Action-Game, das im Inneren einer Pyramide spielt. Thalion zeigte **Warp**, ein recht nettes Ballerspiel, und **Chambers of Shaolin**, das auch bereits in dieser Ausgabe getestet wird. Von Tyne Soft, einem weiteren Ariola Soft-Label, kommt ein neues Rollenspiel-Adventure namens **Elvira**. Das Running-Demo überzeugte mit äußerst vielversprechenden Grafiken, die endgültige Version wird über eine ganze Ecke von Disketten gehen und soll sogar einen Midi-Soundtrack haben. Nicht mehr rechtzeitig fertig zur Messe waren **Ghostbusters 2** und **Galaxy Force** von Activision, dafür konnte man sich hier nach Herzenslust bei **Powerdrift**, **Fighting Soccer** und **Altered Beast** austoben. So, jetzt muß ich erst mal tief Luft holen – und schon geht's weiter:

Rainbow Arts hatte **Rock'n Roll** und **Indy III** auf Lager, dazu war eine spielbare Vorabversion von **X-Out** zu sehen. Auf unsere neugierige Nachfrage hin hat man uns mitgeteilt, daß auch **Maniac Mansion** bald ins Haus stehen wird. Noch zwei Kandidaten mit fast fertigen Spielen: **Space Ace** von Ready Soft war leider nicht ganz ready, man hofft aber sehr, daß es nicht mehr allzulange dauern wird. Reline hatte ein Demo von **Dyter 07** dabei (Action in der Südsee) und ein zu 99 Prozent fertiges **Legend of Faerghail** – nach dem, was wir gesehen/gehört haben, dürfte es „Bard's Tale" um Längen schlagen!

Schon von weitem zu hören war der Stand von Turtle Byte, das neue Kölner Label stellte auf der Messe sein Soundprogramm **Sidmon** vor. Außerdem hatten sie ihr komplettes Spieleprogramm mitgebracht („Minos“, „Kreuz As Poker“ etc.), die Testberichte darüber stehen in diesem und im vorigen Heft.

Unser letzter Blick in Sachen Spiele galt dann den Programmen von Software 2000, die natürlich voller Stolz ihr tolles „Artventure“ **Stadt der Löwen** zeigten, und den aktuellen Sierra-Games (am Ariola-Stand), die aber mit **Police Quest** und dem betagten **Leisure Suit Larry** gar nicht sehr aktuell waren. Das wären denn die wichtigsten News gewesen, was neue Games betrifft; beim Bürokram und der Hardware gab's natürlich auch ein paar hübsche Dinge: beispielsweise das Textverarbeitungsprogramm **Excellence** für Leute, die ihre Freundin für ernsthafte Tätigkeiten mißbrauchen wollen. Oder noch schnellere und noch kleinere Festplatten und, und, und. Für all das reicht der Platz hier nicht mehr, auch ist es eher die Domäne anderer Zeitschriften. Dennoch werden wir uns das eine oder andere davon in nächster Zeit genauer anschauen und Euch dann das Beste ausführlich vorstellen! (mm)

Messe-Smalltalk

Wie vorher schon angekündigt, bringen wir hier noch kurze Auszüge aus unseren Gesprächen mit Jay Minor, John Toebes und den Bitmap Brothers:

Interview mit Jay Minor

A.J.: Lieber Jay Minor, Sie sind extra zur Amiga '89 nach Deutschland gekommen, wie gefällt es Ihnen auf der Messe?

J.M.: Ich finde es ganz großartig hier, vor allem überrascht es mich, wie viele Leute gekommen sind – ein bißchen eng ist es aber schon!

A.J.: Welchen Eindruck haben Sie eigentlich von den deutschen Amiga-Usern?

J.M.: Sie sind alle sehr nett zu mir, leider komme ich vor lauter Autogrammschreiben kaum dazu, mich mit ihnen zu unterhalten.

A.J.: Benutzen Sie Ihren Amiga selbst denn auch gelegentlich zum Spielen?

J.M.: Aber sicher! Mein absolutes Lieblingsspiel ist „Dungeon Master“, meiner Meinung nach das beste Spiel für den Amiga überhaupt!

Interview mit John Toebes

A.J.: Sie geben hier ja auch Master-Classes in C-Programmierung – wie stellen sich Ihre Schüler denn dabei so an?

J.T.: Nun, ich war sehr überrascht von der Tatsache, daß die Leute hier viel neugieriger sind als in Amerika, ich wurde mit Fragen regelrecht überschüttet!

A.J.: Finden Sie denn überhaupt noch die Zeit, ihre eigenen PD-Programme zu schreiben?

J.T.: Oh doch, als nächstes wird „Hacklite 2.0“ erscheinen.

A.J.: Was sind denn ihre persönlichen Lieblingsspiele auf dem Amiga?

J.T.: Da gibt es mehrere, aber meine Favoriten zur Zeit sind „Sim City“ und „Populous“.

Interview mit den Bitmap Brothers

A.J.: Was kann man von Euch nach „Xenon 2“ denn als nächstes erwarten?

B.B.: Das nächste Spiel wird „Cadaver“ heißen, es handelt sich dabei um ein 3D-Adventure mit Fantasy-Rollenspielelementen.

A.J.: Und wird auch dieses Game die von Euch gewohnte, tolle Spielbarkeit haben?

B.B.: Na klar, wir haben es so programmiert, daß die Zaubersprüche, Heilmittel und Waffen mit dem Joystick gesteuert werden.

A.J.: Mal abgesehen von Euren eigenen Spielen, welche Games spielt Ihr am liebsten?

B.B.: Zum einen „Dungeon Master“, dann aber auch die Spiele von Sierra.



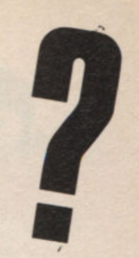
In der Südsee ist die Hölle los: Relines „Dyter 07“ sieht prima aus!



Kuriosität am Rande: „Blackline“ – der Amiga für Schwarzseher.

Grafik-Genuß für Horror-Freaks: „Elvira“

WAHR oder UNWAHR ?



Ein neues Jahr, Zeit für neue Verrücktheiten: Die „Sprücheklopfermeisterschaft" vom letzten November hat einen würdigen Nachfolger gefunden. Nach den Großmäulern bekommen jetzt die Lügenmäuler ihre Chance – bei unserem lustigen Spiel um Lüge und Wahrheit!



Wer mit welchem Spruch bei der Sprücheklopfermeisterschaft was gewonnen hat, könnt Ihr in dieser Ausgabe in der Ruhmeshalle nachlesen. Eure Beteiligung an diesem Wettbewerb war so toll, daß wir nicht umhin können, diesmal noch eins draufzulegen. Allerdings gab es auch Stimmen (der Vernunft?), die unsere Frage nach dem Unterschied zwischen den alten Streithanseln Atari ST und Amiga nicht so gut fanden. Deshalb haben wir diesmal den Spieß einfach umgedreht und geben statt der Frage lieber die Form der Antwort vor.
Natürlich sollt Ihr wieder einen möglichst kessen Spruch loslassen, nur daß Ihr Euch an ein bestimmtes Schema halten müßt. Und zwar:

Wahr ist, daß .... Unwahr ist jedoch, daß ...!

Damit Ihr Euch eine bessere Vorstellung machen könnt, haben wir uns selbst ein bißchen das Hirn (oder was noch davon übrig ist) verrenkt und präsentieren Euch ein kleines Beispiel:

Wahr ist, daß Commodore damit wirbt, bereits eine Million Amigas verkauft zu haben. Unwahr ist jedoch, daß AMIGA JOKER auch schon genausoviele Abonnenten hat – leider!

Na, hat's geklingelt? Wie letztes Mal auch, gewinnen die originellsten, witzigsten und spritzigsten Zuschriften. Ebenfalls wie immer, freuen wir uns schon tierisch auf den Berg Eurer Einsendungen und kriegen jetzt schon das große Zittern, wenn wir daran denken, daß nur fünf gewinnen können! Aber that's life .... Daß die glücklichen Gewinner dann im Heft 3/90 samt ihren literarischen Ergüssen veröffentlicht werden, ist genauso selbstverständlich wie unsere feinen Preise, die wir Euch nun vorstellen:

Der erste Platz ist wieder *nicht* mit einer Million Mark dotiert! Zum Trost gibt's diesen wirklich irre tollen, irre schönen Roulette-Tisch mit allem drum und dran! Das Ding ist ziemlich groß und sehr dekorativ. Kessel, Kugel, Rechen, Chips – alles dabei, nur die Croupiers-Kluft muß man selber haben!

Für den zweiten im Bunde haben wir den Grundstock für eine richtige Softwarebibliothek reserviert: Fünf heiße Amiga-Games auf einen Haufen! Wer hier zuschlagen will, muß genau taxieren – etwas schlechter als der erste, aber deutlich über dem dritten Platz. Ganz schön schwierig!

Der dritte hat – wie so oft – gut lachen: Es winkt eine edle Mini-Bowlingbahn aus Holz und Messing! Vorsicht: Das gute Stück ist so exklusiv, es sind schon Leute wegen weit Geringerem von ihren Nachbarn geschnitten und ihren Freunden beneidet worden!

Nummer vier bekommt einen Rundfunkempfänger samt sprechendem Moderator: Das „Plapperradio". Ein sprechendes Radio für einen Sprücheklopfer – nein, wie passend!

Einer muß ja der fünfte sein, weshalb wir für ihn eine besondere Überraschung haben: Der heiße Draht zum Präsidenten! Naja, zumindest der heiße Draht ..., den Präsidenten muß er eben selber anrufen. Auch wenn der nicht rangeht, mit dem poppigen „Fun-Phone" macht schon das Wählen Spaß!

Schreibt Euren Spruch ganz einfach auf eine Postkarte, und ab damit an

Joker Verlag
Kennwort: Wahr/unwahr
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar

Wie stets: Kein Rechtsweg, dafür viel Spaß beim Mitmachen! Ach ja – der Einsendeschluß ist der 1. Februar 1990



Also eigentlich sollten beim heutigen Stromausfall ja ganz andere Spiele vorgestellt werden – aber wie's halt so geht, sind uns doch glatt kurz vor Redaktionsschluß noch zwei Rollenspiele auf den Tisch geflattert, die wir Euch einfach nicht vorenthalten können!

Söhne des Lichts

Das erste Rollenspiel(buch), das wir heute vorstellen wollen, ist gewissermaßen noch „ofenwarm": Von Februar bis September 1989 entwickelt und geschrieben, kamen die Söhne des Lichts in diesem Winter erstmals auf den Markt. Verfaßt haben es zwei deutsche Autoren, Michael Schröder und Tim Wehle. Im Gegensatz zu vielen anderen Vertretern dieses Genres, die meistens auf englischen Vorlagen beruhen, handelt es sich hier also um eine original heimische Produktion. Wir waren natürlich äußerst gespannt, ob man die hohe Kunst des Rollenspiel-Schreibens bei uns inzwischen genau so gut beherrscht, wie auf der spielsüchtigen Insel.

Der erste Eindruck ist geradezu umwerfend: Lächerliche 324 Seiten (im DIN A4-Format!) verbergen sich da zwischen den Buchdeckeln. Beim oberflächlichen Durchblättern wird sich so mancher Neuling auf diesem „fantastischen" Gebiet wohl fragen, ob der Wälzer nicht drei Nummern zu groß für ihn ist.... Doch man sollte sich von dem beeindruckenden Umfang nicht abschrecken lassen, schließlich ist dieses Buch nicht dazu gedacht, daß man es Seite für Seite durchliest. Was steckt nun alles drin?



Zunächst wird dem Rollenspiel-Anfänger auf den ersten zehn Seiten in einer Art „Trockentraining" nahegebracht, wie so ein Live-Rollenspiel (drei bis sechs Mitspieler sollten stets vorhanden sein) überhaupt funktioniert. Anschließend werden die verschiedenen Spieler-Figuren vorgestellt und Schritt für Schritt erklärt, wie man sich eine eigene Figur auswählt und ihren Charakter bestimmt, sprich erwürfelt. Weiter geht's dann mit den Regeln für Magie und Kampf, der Vorstellung der verschiedenen Nichtspielerfiguren, und was sonst noch so kreucht und fleucht auf der Welt „Mykrador". Alles ist sehr, sehr ausführlich beschrieben, von den kleinsten Pilzen bis zur exotischen Tierwelt wurde wirklich nichts ausgelassen. Ein eigenes Kapitel ist dem Spielleiter gewidmet, der hier sinnigerweise „Hüter des Lichts" heißt. Darin ist auch ein bereits fertig ausgearbeitetes Abenteuer („Die Katakomben von Feran Mordas") enthalten, das speziell für Anfänger als erster Einstieg gedacht ist. Demnächst sollen weitere Abenteuer mit höheren Schwierigkeitsgraden erscheinen.

Das ganze Buch ist flüssig und leicht lesbar geschrieben; alle Regeln und Erläuterungen sind mit kleinen Beispielen versehen, sodaß eigentlich keine unüberwindlichen Verständnisprobleme auftauchen können. Das einzige, was vielleicht noch wünschenswert gewesen wäre, ist ein Register zum schnellen Nachschlagen und etwas schönere Illustrationen als die dürftigen SW-Bildchen. Ansonsten – uneingeschränkt empfehlenswert!



Turlogh der Streuner

Nimmt man dieses Heft zur Hand, glaubt man zuerst, einen normalen Fantasy-Comic vor sich zu haben. Turlogh der Streuner ist quasi ein Rollenspiel der anderen Art: Hier spielen die Bilder die Hauptrolle, der Text ist auf das Nötigste beschränkt. Das soll aber nicht heißen, daß sich dieses Spiel nur an Kinder richtet – ganz im Gegenteil! Was einem hier gleich auffällt, ist der ironische Tonfall, der die ganze Geschichte durchzieht. Der feierliche Ernst, der sonst in Fantasy-Welten oft anzutreffen ist, wird schon am Anfang dieses Abenteuers („Der Kristall des Nekromanten") kräftig auf die Schippe genommen: Der gute Turlogh, dem der Sinn gar nicht nach irgendwelchen Heldentaten steht, wird durch eine kleine List seines Königs (wobei die königliche Dienstmagd eine entscheidende Rolle spielt) zu diesem Auftrag überredet. Mit sich und seinem Schicksal hadernd, bricht er am nächsten Morgen auf, um den blöden Kristall zu holen.... Mehr sei hier mal nicht verraten; auf alle Fälle lohnt es sich, einen Blick in diesen Rollenspiel-Comic zu werfen, der in mehrfacher Hinsicht vom üblichen Schema abweicht! Besonders gut gefallen hat uns, daß man hier wirklich nur ein Blatt Papier und einen Bleistift braucht, um in die Abenteuer-Welt einzusteigen. Na gut, wer gerade drei (stinknormale) Würfel zur Hand hat, kann diese auch verwenden – ansonsten sind selbst die Würfel schon im Heft abgebildet, das Ergebnis wird dann per mechanischem Zufallsgenerator (einfach blättern und an beliebiger Stelle aufschlagen!) ermittelt. Und die Regeln? Schlappe drei Seiten, mühsames Lernen ade...

So, jetzt noch schnell die Auflösungen vom letzten Mal: Der Begriff „Midgard" stammt aus der nordischen Sagenwelt, die „Lone Wolf-Series" heißt auf deutsch natürlich „Einsamer Wolf". Die Gewinner stehen wie immer in der „Ruhmeshalle". Unsere heutigen Fragen lauten: Was versteht man unter einer „Kampagne", und, für unsere Turlogh-Freunde, was bedeutet der Ausdruck „Nekropolis"? Wer es weiß, kann wieder unsere Rezensionsexemplare gewinnen – Postkarte genügt! (od)

Turlogh der Streuner	Söhne des Lichts
Spielmaterial: 80%	**Spielmaterial:** 76%
Spielregeln: 86%	**Spielregeln:** 90%
Spielreiz: 85%	**Spielreiz:** 88%
Besonderes: Solo-Rollenspiel mit einfachen Regeln	**Gesamt:** 85%
Schwierigkeit: Für Anfänger	**Besonderes:** Alles komplett in einem Buch enthalten
Preis: 14,80 DM	**Schwierigkeit:** Variabel
Bezug: Jürgen's Comic Shop, Prielmayerstr. 3, 8000 München 2, Tel.: 0 89/50 67 78 oder 0 89/59 65 58	**Preis:** 45,– DM
	Bezug: Game In, Brienner Str. 54, 8000 München 2, Tel.: 0 89/5 23 46 66



Das war noch nie da: Ein Comic-Rollenspiel – und was für eines!

JOKER VERLAG
„Stromausfall"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar bei München

COIN OP

Neue Arcade-Maschinen sind nicht zuletzt deshalb interessant, weil eine Umsetzung auf den Amiga über kurz oder lang so sicher ist, wie das Amen in der Kirche. Besonders die Sega-Automaten haben es in diesem Punkt in sich, man denke nur an „Out Run", „Space Harrier" oder das aktuelle „Power Drift". Grund genug, die neuesten Geräte der japanischen Hit-Fabrik genauer unter die Lupe zu nehmen!

Dazu haben wir uns drei wahre Prachtexemplare herausgepickt, eines davon mal wieder ein Autorennen. Aber was für eines: Vergeßt Eure Ausflüge im roten Ferrari und nehmt im Formel 1-Boliden Platz – **Super Monaco GP** ist da!

Der Kasten ist ein typischer Vertreter der neuen Arcade-Generation mit überdimensionalem Flat-Screen-Monitor und superscharfer Auflösung dank geschliffenem Glasschirm, der wie eine Lupe funktioniert. Lenkrad, Gas- und Bremspedal sind ja schon eine Selbstverständlichkeit, neu ist der (am Lenker montierte) Schalthebel mit wahlweise vier oder sogar acht Gängen. Für Anfänger gibt's auch eine Automatik, die allerdings mit einer Krafteinbuße erkauft werden muß: So stehen für Schaltfaule nur 650 PS zur Verfügung, während bei Vierganggetriebe 700, bei acht Gängen gar 850 PS unter der Haube röhren.

Zunächst muß man sich in einer Vorrunde qualifizieren, dann geht's ins eigentliche Rennen, wo es gilt, sich pro Etappe um drei Rangplätze zu verbessern. Zu sehen ist das Race in rasanter 3D-Perspektive, die praktisch jedes einzelne Haus von Monaco detailgenau wiedergibt. Die superrealistische Grafik, zusammen mit der ausgezeichneten Lenkung ergeben ein Fahrgefühl, das jeden Renn-Fan sein gesamtes Kleingeld (und mehr!) kosten wird, sobald er mit diesem Gerät Bekanntschaft macht. Der pure Wahnsinn!!!

Der zweite im Sega-Bunde ist **Crack Down**, eine SF-Version des beliebten Gauntlet-Themas. Auch hier kommt wieder der flache Monitor zum Einsatz, diesmal in Split-Screen-Technik.

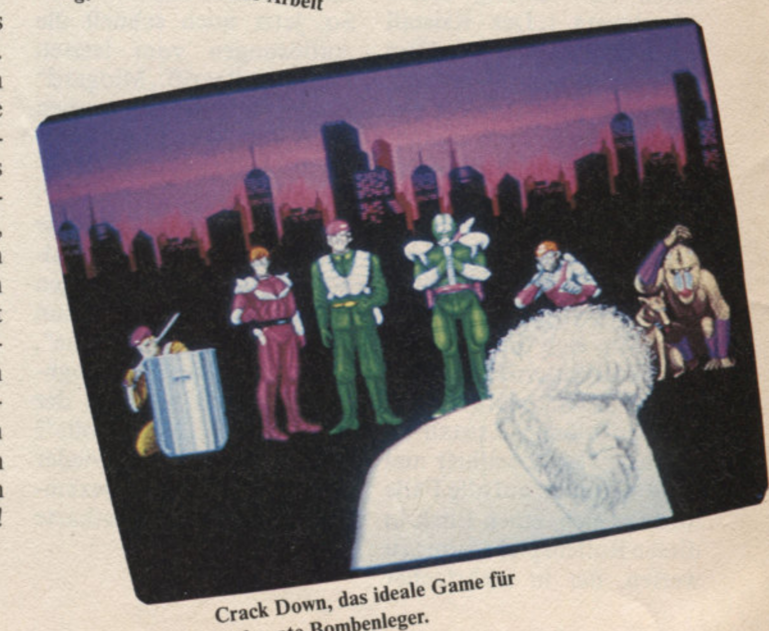
Zu zweit oder als Einzelkämpfer irrt man durch die Gänge eines riesigen Forschungskomplexes, um selbigen im Regierungsauftrag in die Luft zu jagen. Zu diesem Zweck müssen mit Kreuzen markierte Stellen überlaufen werden, wodurch eine Bombe gelegt wird. Klar, daß hunderte von Gegnern bereit stehen, um die Helden an der erfolgreichen Durchführung zu hindern! Da hilft nur, aus allen Rohren zu ballern – Waffen und Munition liegen schließlich genug herum. Am oberen Bildschirmrand befindet sich eine Übersichtskarte, die zeigt, wo's langgeht – erst wenn alle Bomben gelegt sind, darf man sich in den nächsten Level verkrümeln und in aller Ruhe zusehen, wie das Stockwerk in die Luft fliegt. Das Gerät überzeugt durch exakte Steuerung und viele kleine Gags, wie OnScreen-Hilfen, Bösewichten, die das Heldensprite mit Flammenwerfern niederfackeln, oder, daß die Spielfigur an den Wänden in Deckung gehen kann. Einziger Nachteil ist die etwas kleine Grafik, bedingt durch den geteilten Schirm. Aber Gauntlet-Fans werden trotzdem ihren Spaß haben und sicherlich von der Continue-Option reichlich Gebrauch machen!

Der letzte unserer drei Sega-Musketiere mit Riesen-Schirm ist **Scramble Spirits**, eine vertikal scrollende Flugzeug-Ballerei.

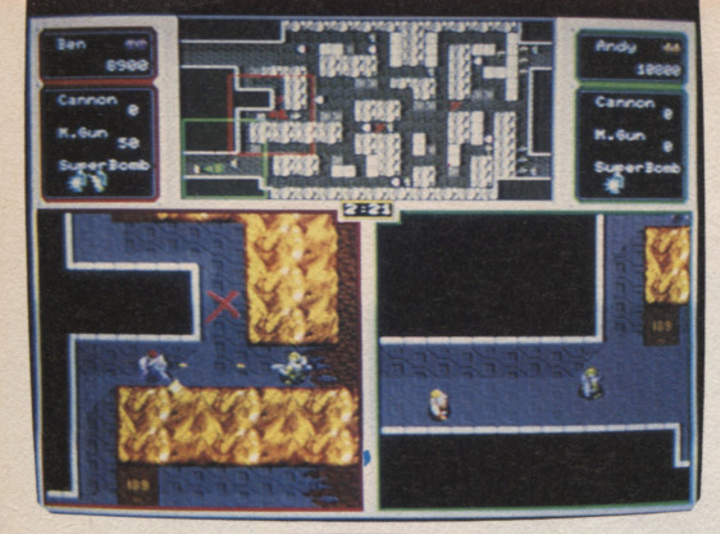
Nachdem im 21. Jahrhundert der dritte Weltkrieg das technische Arsenal der Menschheit weitgehend dezimiert hat, stehen jetzt nur noch einsitzige Jagdflieger zur Verfügung, um den Angriff einer unbekannten Macht abzuwehren. Gestartet wird der Vogel von einem riesigen Flugzeugträger aus – kaum ist man in der Luft, fallen auch schon wahre Heerscharen von Gegnern über unseren hübschen Flieger her. Gottlob tauchen von Zeit zu Zeit Extras (wie

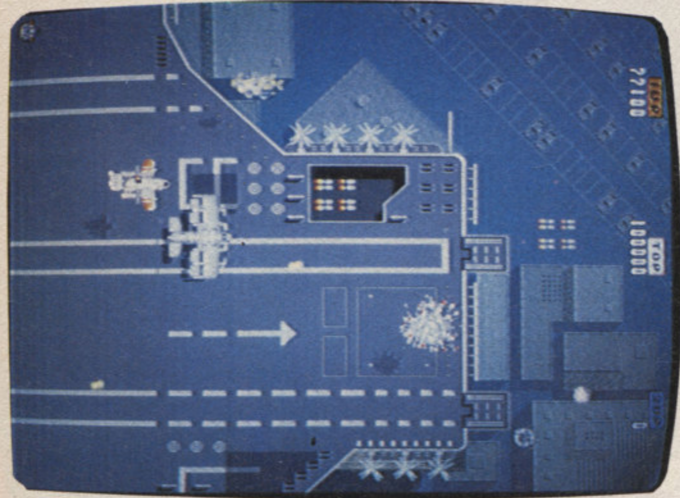


Super Monaco GP ist ein Traum – gut, daß ich das Ding nicht zuhause habe, sonst wär's mit der Arbeit Essig!



Crack Down, das ideale Game für verkappte Bombenleger.





Scramble Spirits bietet Super-Scrolling und eine Flut von Gegnern!



R-Type-Nachfolger Zero Wing: Sogar die Farbwahl ist ähnlich!



Der Flipper des Jahres: Elvira und ihre ausgeflippten Partygäste

z.B. kleine Zusatzflugzeuge, die an der Seite andocken und kräftig mitballern) auf, die das Heldenleben etwas erleichtern. Denn schwer ist die Sache allemal: Es muß ständig zwischen Luft- und Bodenangriff umgeschaltet werden, will man nicht zur leichten Beute für Angreifer oder feuerstarke Bodengeschütze werden. Daneben gibt es einen „Spezialangriff", bei dem das eigene Flugzeug allerdings bald Feuer fängt. Kein Problem, Hauptsache, man kehrt rechtzeitig zum Mutterschiff zurück, ehe das Gefährt vollends verbrutzelt.

Scramble Spirits erfreut durch tolle Zooms beim Umschalten auf den Bodenangriff (allerdings wird die Grafik dann durch die Vergrößerung ziemlich grob) und das beste Scrolling, das man sich vorstellen kann. Auch wenn sich noch so viele Gegner auf dem Schirm tummeln, stets bleiben die Bewegungen flüssig und absolut ruckfrei! Schade nur, daß der Schwierigkeitsgrad doch sehr hoch ist, so entgehen dem Gelegenheitsgambler die herrlichen Schlußgegner, wie beispielsweise ein Zeppelin, bei dem man einen Reißverschluß aufschießen muß. Ich fürchte, da wird auch die Continue-Option nur wenig helfen...

Werfen wir zur Abwechslung einen kurzen Blick auf **Zero Wing**, einer klassischen horizontalen Weltraumjagd von Taoplan. Das Game weist große Ähnlichkeiten zu R-Type auf, nur gibt's hier noch verrücktere Extrawaffen und Schlußmonster. In der Grundausstattung wird der Raumgleiter bereits mit zwei Beischiffen geliefert, der Abschuß der Gegner bringt dann weitere Schmankerl in Form von Kugeln, die es aufzusammeln gilt. Wer fleißig gesammelt hat, kann es zu einem Fighter bringen, der die kuriosesten Schußvarianten drauf hat! Mehr noch: Von Anfang an steht ein Traktor-Strahl zur Verfügung, mit dem man gegnerische Waffen ans eigene Schiff andocken und dann dem Feind um die Ohren hauen kann.

Am Ende jedes Levels lauern dann die berüchtigten Weltraumviecher, manche so groß, daß sie den gesamten Screen füllen! Alles in allem nichts aufregend Neues, aber ein nettes Spielchen, das immer für einige Continues gut ist.

Zum guten Schluß kommen wir noch zu einer amerikanischen Kultfigur, mit der wir in nächster Zukunft auch am Amiga Bekanntschaft schließen werden: Gemeint ist keine Geringere als die Horrorlady Elvira. Allerdings handelt es sich hier ausnahmsweise nicht um ein Computergame, sondern um einen irren Flipper von Bally!

Ehe Ihr nun losschreit, daß sowas hier nichts zu suchen hätte, laßt Euch gesagt sein, daß unser Oskar von dem Ding gar nicht mehr loszueisen war! Tatsächlich ist **Elvira and the Partymonsters** einer der besten Flipper, die uns je untergekommen sind: Schauermusik, Sprachausgabe, etliche Bumpers, zappelnde Gummiviecher, ein leuchtender Totenkopf und tolle Glasrampen sorgen für Stimmung! Aber das Beste ist die Spielbarkeit: Die Kugel läßt sich prima steuern (und fangen!), daneben gibt es massenweise Bonuslöcher und immer wieder mehrere Bälle gleichzeitig. Wer 3,5 Millionen Punkte schafft, erhält ein Freispiel und darf sich nochmals an den irren Gags (ständig hüpfen Särge, zucken Blitze, und die Monster lachen schauerlich) erfreuen. Laßt Euch das Ding beim nächsten Arcade-Besuch auf keinen Fall entgehen, Elvira macht auch aus dem größten Flipper-Muffel einen begeisterten Pinball-Wizard!

Puh, das war's wiedermal für heute. Bis nächsten Monat – oder vielleicht begegnen wir uns ja einmal in der Spielhalle? (ml)

Ein neues Jahr – ein neuer Shop! Naja, zumindest teilweise: Wir hatten Euch schließlich versprochen, immer wieder noch ausgeflippteres Zeug anzuschleppen; also haben wir einige Artikel rausgeschmissen und durch lustige Neuheiten ersetzt. Hoffentlich habt Ihr an dem Kram ebensoviel Spaß wie wir!
Wer also auf verrückte Sachen steht, ist hier genau an der richtigen Adresse: Wir bemühen uns weiterhin, Euch unvernünftige Ideen zu vernünftigen Preisen zu bieten!



Nr. 01
Joker-Shirt – Nicht nur, daß das Ding blütenweiß ist, aus 100% Baumwolle und in prima Qualität, es sieht auch noch tierisch gut aus! Bitte Größe nicht vergessen: S,M,L,XL.
Nur DM 19,90



Nr. 02
Joker-Jogger – Wie das Shirt, nur eben noch besser! Mit anderen Worten: Der Amigianer von Welt kommt ohne gar nicht mehr aus. Weiß, 50/50%, in den Größen: S,M,L,XL.
Schon für DM 49.-



Nr.03
Dusch-Köpfe – Das morgendliche Brausebad ist ja nun wirklich keine besonders aufregende Sache... außer man hat eines dieser total verrückten Gesichter an die biedere Dusche montiert! Nichts leichter als das: King Kong und der Taucher passen an *jede* Brause und sind in nullkommanix angeschlossen!
Für feucht-fröhliche DM 56,- je Kopf



Nr.04
Plapper-Radio – Der persönliche Radio-Moderator für daheim! Gut, der Kerl ist nicht ganz so fesch wie Thommy Gottschalk, dafür bewegt er sogar noch zur Musik die Lippen.... Das freche Radio funktioniert mit Batterien (werden nicht mitgeliefert).
Für verquasselte DM 49,-

Willkommen im Joker-Shop

Nr.08
Tisch-Bowlingbahn – Wer gerne mal eine kleine Kegelpartie einlegt, dabei aber sein gemütliches Zimmer nicht verlassen möchte, für den haben wir genau das Richtige: Eine Super-Minibowlingbahn aus edel Holz und gülden glänzendem Messing! Auch zum Angeben bestens geeignet – das Teil ist wirklich eine Schau! Pins, Kegel und Zielvorrichtung sind natürlich im Lieferumfang mit dabei. Zum Abräum-Preis von DM 89,-

Nr.06
Mini-Poolbillard – Der Zwergerl-Tisch war bisher der Renner im Shop: Schon nach wenigen Wochen waren die Spiele vergriffen! Wir waren nicht faul und haben neue aufgetan: Kaum teurer als die Vorgänger, dafür schöner und in besserer Qualität! Incl. zwei (Edel-) Queues, Kugeln und Dreieck.
Für klickende DM 59,-

Nr. 05
Nostalgie-Mikrofon-Radio – Ahh, die gute alte Zeit…! Wer auf ausgefallene Sachen steht, verliebt sich sofort in das Ding. Mit Batteriebetrieb (werden nicht mitgeliefert), Wurfantenne und leuchtendem „On the Air“-Schild. Prima Sound!
Für nostalgische DM 59.-

Nr.07
Basketball-Korb – Schicksalsfragen werden nicht mehr per Münze oder Wurf in den Papierkorb entschieden: Jetzt könnt Ihr mit unserem tollen Mini-Basketball (incl. Softball) herausfinden, ob ein guter Tag bevorsteht. Oder Ihr trainiert einfach für die nächste Olympiade…. Das Gestell sieht prima aus und läßt sich problemlos nahezu überall montieren!
Für treffsichere DM 29,-

„Ja, ja, ja, ich finde alles toll! Aber wie kann ich bestellen?“ Ganz einfach: Postkarte mit der Artikelnummer genügt! Gebt bitte auch die Zahlungsweise an (Nachnahme oder Vorauskasse). Bei allen Preisen ist die Mehrwertsteuer schon dabei, Porto und Nachnahmegebühren müßt Ihr allerdings schon dazu rechnen (tja, leider). Nachnahme ist nur im Inland möglich. Hier die Bestelladresse:

JOKER VERLAG, Untere Parkstraße 67, 8013 Haar, Deutschland

Viel Spaß beim Aussuchen! Und schaut doch nächsten Monat wieder herein – wir bemühen uns, Euch immer noch neuere und noch ausgefallenere Sachen zu bieten. Bis dann!

WARUM

Warum ist der 26. Januar so ungeheuer wichtig?

Na, weil da der neue AMIGA JOKER erscheint – warum wohl sonst?

Mal ehrlich: Was hat der Februar schon groß zu bieten? Es ist saukalt, überall liegt das nasse weiße Zeugs herum, und zum Skifahren hat man meist keine Zeit! Aber zum Computern, ja, dazu ist der Februar nun wirklich bestens geeignet. Und schon deshalb dürft Ihr den JOKER 2/90 auf keinen Fall verpassen! Also Leute: Ab zum nächsten Kiosk, am 26.1.90 liegt er dort – zwischen all dem uninteressanten anderen Kram – für Euch bereit.







Wir überprüfen genau...

...ob die 64er-Hits **Maniac Mansion** und **Kaiser** auch auf dem Amiga-Himmel leuchtende Sterne sind!
...ob **Legend of Faerghail** tatsächlich das Rollenspiel des Jahres wird!
...und natürlich, wie sich das lange erwartete **Ghouls'n'Ghosts** auf unserer „Freundin" macht!

Wir überraschen Euch...

...mit einem irren **Rollenspiel**, das wir ins Heft eingebaut haben. Die nächste Ausgabe kann man nicht nur lesen, sondern auch spielen!!!
...und mit einem Riesenbericht, in dem Ihr alles erfahrt, was es über **Postspiele** zu wissen gibt! Der Einstieg in eine ganz neue Welt...

Wir checken ab...

...ob Michael Jacksons **Moonwalker** als Game genauso mies ist wie der Film!
...was in der entschärften deutschen Fassung von **Onslaught** gegenüber dem englischen Original alles fehlt!
...wie brutal **Operation Thunderbolt** und **Cabal** wirklich sind – falls uns die BPS nicht einen Strich durch die Rechnung macht.
...und ob **X-Out** wirklich das beste Action-Game aller Zeiten ist!

Wie immer...

...gibt's dazu natürlich starke Testberichte zu vielen, vielen brandneuen Amiga-Games. Und einen aktuellen Arcade-Report. Und unsere umstrittene Girl-Seite. Und die tiefschürfenden Erkenntnisse von Dr. Freak. Und jede Menge Tips, Tricks, Lösungen. Und, und, und...

INSERENTENVERZEICHNIS


NORDIC POWER ™
(Cartridge)
WELTNEUHEIT
AMIGA-FREEZER